HAWKMOON

Les Royaumes de l'Est I



ORIFLAM



Olivier Durand

Maquette : Philippe Dohr

Illustration de Couverture : Philippe Jozelon

Titre : Hubert de Lartigue

Illustrations et Cartes : David Péronnard, Rodolphe Lupano,
Bernard Bittler et Sylvain Cordurié

Production : Philippe Dohr

Corrections : Olivier Durand

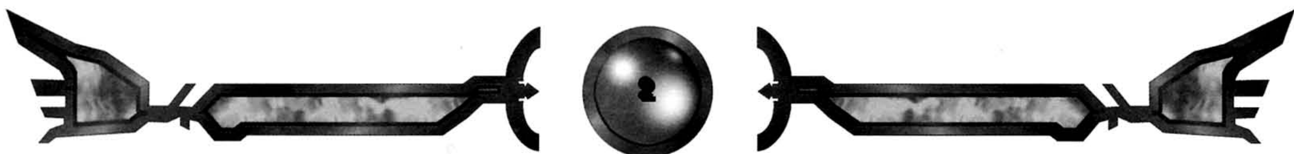
Auteur des Règles : Lynn Willis

Remerciements : à Olivier, Céline et Sébastien





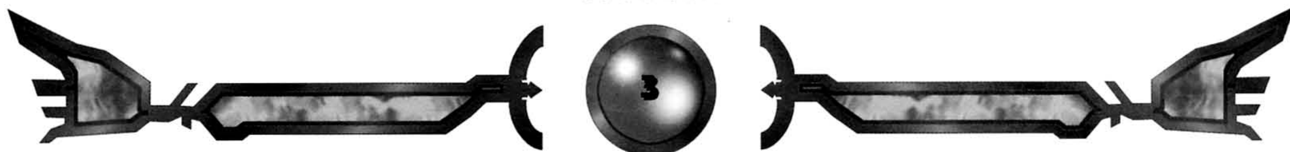
Edité en français par Oriflam, 132 rue de Marly, 57950 Montigny-les-Metz.
avec l'accord de Chaosium et Michael Moorcock.



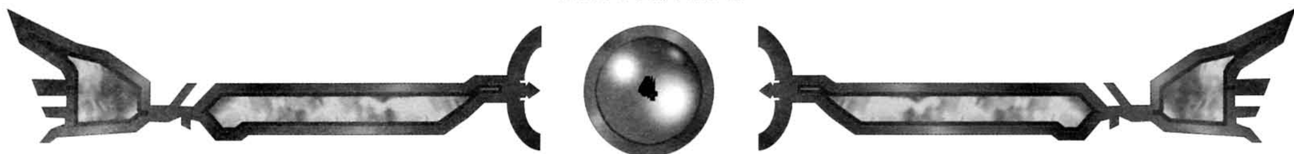


Sommaire




HAWKMOON





Les Royaumes de l'Est




D'un point de vue géographique, les Royaumes de l'Est constituent la région formée par les pays limitrophes de la mer du Milieu orientale, ce qui inclut la Bulgaria, la Crimiée, la Grekie, les Karpathes, la Magyarie, la Moscovie, la Roumania, la Slavie, la Tchekia et l'Ukranie. Pour donner à ces Royaumes toute leur dimension, il convient de reconsidérer les distances qui séparent ces vastes territoires de l'Europe Occidentale, en tenant compte des moyens de transport connus des contemporains de Dorian Hawkmoon.

Le voyageur du Tragique Millénaire est la plupart du temps un simple piéton. Lorsque la chance lui sourit, il se mêle à des caravanes consulaires ou marchandes et bénéficie de leurs lentes charrettes. S'il est fortuné, il dispose d'un cheval de monte ou est capable de payer la traversée des mers, à bord d'un navire quelconque. Inutile de parler des ornithoptères, des flamants géants de Kamarg et autres moyens de locomotion aériens, tant ils sont exceptionnels et peu fiables.

En d'autres termes, un voyage vers ces contrées peut durer de nombreuses semaines et pour la plupart des européens qui connaissent à peine la géographie au-delà des collines de leur village, les Royaumes de l'Est sont des terres de mythes et de légendes...

Le modèle politique des Royaumes de l'Est est souvent très rustique, voir barbare, avec tout de même des exceptions flagrantes comme la Grekie ou la Moscovie. La féodalité imprime sa marque sur la plupart des régions, alors que la guerre et les conflits éclatent trop régulièrement pour être recensés. Contrairement à ce qui se passe en Europe Occidentale, les conflits et les désaccords trouvent d'abord leur solution par les armes. Pour la plupart, les Royaumes de l'Est n'entretiennent pas d'ambassades et accueillent très mal les diplomates, lorsqu'ils ne les exécutent pas simplement.

La famine et la maladie sont des maux quotidiens. La misère est omniprésente. Les peuples slaves sont donc à l'image de ces terres : durs, cruels mais aussi désespérés.

Dans un futur proche, consécutif à la chute du Ténébreux Empire, les Royaumes de l'Est constitueront une zone tampon entre la puissante Asiacommunista et l'Europe occidentale. Ces événements ne sont ici qu'esquissés, mais ils seront pleinement décrits dans une future production.

Population et Société

Les Royaumes de l'Est sont le berceau d'une multitude de civilisations, cultes, sectes et religions. Aujourd'hui, ces contrées sont constituées de royaumes et de principautés ayant chacune leur âme propre. L'étranger qui les parcourt du Sud au Nord et d'Est en Ouest, traverse des terres si différentes et si contrastées qu'il a souvent la sensation de passer d'un monde à un autre. Devant cette diversité, les autochtones ont adopté une attitude œcuménique qui assure un juste équilibre des croyances.

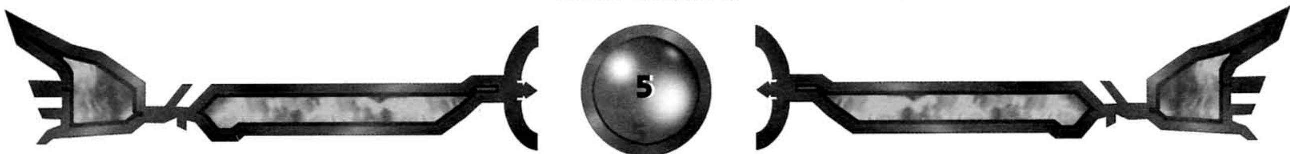
Les Régimes Politiques

Les monarchies et les principautés constituent les organisations politiques des Royaumes de l'Est, des changements de régimes intervenant au rythme des alliances, des querelles ou des conquêtes. Les monarchies sont habituellement dirigées par un souverain unique, généralement héréditaire et disposant d'un pouvoir absolu. A l'époque des aventures d'Hawkmoon, ces représentants du pouvoir sont souvent cruels, arbitraires et capricieux.

La hiérarchie nobiliaire n'est pas figée et il arrive fréquemment qu'un sujet doté d'un titre mineur ait une influence plus importante que celle du porteur d'un titre plus conséquent. Néanmoins, l'étiquette et la préséance sont toujours respectées, quelle que soit l'influence réelle du sujet.

La Culture

L'alphabet cyrillique et la Langue Commune prévalent sur tout autre dans les Royaumes de l'Est. Cependant, le taux d'al-





phabétisation est assez faible et dans certaines régions - Karpathes et Ukranie notamment - il est curieux de constater que même la noblesse ne maîtrise pas la lecture et l'écriture. Ailleurs, seuls les membres des classes dominantes, prêtres, érudits ou aristocrates savent lire et écrire. L'éducation est réduite à sa plus simple expression, hormis en Moscovie et en Grekie où des efforts significatifs ont été consentis.

L'Economie et les Niveaux de Vie

Les Royaumes de l'Est sont sensiblement plus pauvres que l'Occident en devises monétaires, dont 95% sont concentrées entre les mains de la noblesse qui représente moins de 5% de la population. La vision d'une modeste pièce de cuivre est en soit un événement extraordinaire dans bien des régions, et suscite à loisir la convoitise et la vocation de brigand.

La monnaie et le système monétaire employés sont identiques à ceux de l'Europe Occidentale. Cependant le troc est de loin le moyen de transaction le plus usité, l'économie étant étayée par l'agriculture et l'élevage domestique dans la plupart des régions.

Un demi souverain d'argent correspond au montant minimum journalier que doit dépenser un humain ordinaire pour survivre dans une ville. C'est également la somme nécessaire pour assurer la subsistance d'une famille de quatre personnes, dont deux enfants, vivant dans un village.

En dessous de ce seuil, l'insuffisance de nourriture, d'abri ou de vêtements est obligatoirement fatal. Un souverain d'argent correspond également au salaire journalier minimum d'un travailleur dans une ville, bien que les ouvriers reçoivent rarement un salaire en monnaie. Ils peuvent, par exemple, obtenir de leur employeur l'équivalent de leur salaire en gîte et en couvert, ou l'exploitation d'une parcelle de terrain rapportant annuellement un montant similaire.

L'encadré qui suit donne un exemple des revenus minima indispensables à un individu pour maintenir son statut social ou celui de sa famille. Les chiffres donnés peuvent varier au sein d'une même classe afin de préciser si l'individu se situe au plus haut ou au plus bas de son niveau social. Par exemple, un Harpagon économisera de l'argent, mais affichera un niveau de vie inférieur à celui de son statut social. Pour finir, cet encadré se révèle indispensable pour connaître le coût du train de vie de vos aventuriers dans les Royaumes de l'Est. Ils sauront alors ce qu'il en coûte de s'offrir le train de vie d'un Roi.

Servage

Le servage est très répandu dans les Royaumes de l'Est du Sixième Millénaire. Cette pratique implique le travail ou le service par la force et représente une forme d'esclavage dissimulé. De ce fait, il n'y a que peu de fermiers libres, la plupart des paysans travaillant la terre étant des serfs surexploités et affamés par leurs seigneurs cruels.

Le serf est habituellement considéré comme une propriété au même titre que la terre. Il se doit d'être totalement soumis à la volonté de son maître. Légalement rangé dans la catégorie des biens matériels, le serf ne peut théoriquement pas être offert ou vendu par son seigneur.

Les serfs sont employés à des tâches domestiques, à de grands travaux de construction, ou à l'agriculture en tant que laboureurs sur des propriétés terriennes. Ils n'ont pas le droit de posséder des armes en métal, afin d'éviter les rébellions. Ainsi la possession d'une épée, par exemple, est passible d'exécution.

La Science et la Sorcellerie

Les nations de l'est ont tendance à considérer la science comme un outil guerrier à part entière à l'instar des occidentaux. Par exemple, la Moscovie emploie assez largement la technologie et la science pour accroître l'efficacité de ses troupes sur le champ de bataille.

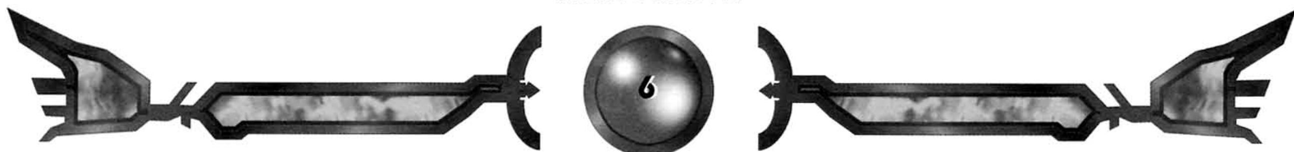
Pour le commun des mortels, les sciences sentent le souffre et seuls quelques Seigneurs tyranniques entretiennent dans une semi servitude des sorciers les aidant dans leurs ambitions ou leur autorité. Leurs applications sont souvent cruelles, comme en témoigne la sinistre université de Bulgaria.

A quelques exceptions près, Grékie et Moscovie, les populations des Royaumes de l'Est manifestent la même suspicion que les occidentaux vis-à-vis de la science, de ses applications et des secrets des Anciens. La sorcellerie déclenche donc, dans les coeurs crédules des serfs et des petites gens, l'hystérie destructrice ou la peur panique.

Les sorciers n'ont pas bonne réputation et beaucoup d'entre eux vivent dans l'insécurité la plus totale pendant toute leur existence avant de finir un jour sur un bûcher ardent. A l'instar des savants de l'Europe, les sorciers des Royaumes de l'Est ont une connaissance empirique de leur art, et procèdent davantage par tâtonnement que par réflexion ou déduction. Si certaines disciplines scientifiques sont plus prisées que d'autres, les sorciers mettent communément leur créativité au service d'applications guerrières ou destructrices.

En effet la plupart d'entre eux travaille pour le profit et est indifférent à sa réputation. Peu importe alors que leurs créations croupissent entre les mains de scélérats ou de criminels notoires. Dans bien des endroits, on soupçonne certains sorciers crapuleux de se livrer à une contrebande organisée d'objets technologiques neufs ou d'occasion, à l'attention de la noblesse, des puissants aristocrates et des plus riches marchands.On parle aussi de sorciers roulant exclusivement leur bosse pour les pègres locales. Si aucune preuve n'a jamais pu être apportée, ces rumeurs resurgissent à chaque cambriolage ou crime audacieux et insolvable.

Malgré leurs méthodes peu orthodoxe, les sorciers des Royaumes de l'Est sont de véritables magiciens de leur art et ils détiennent quelques secrets technologiques particulièrement rares. Pour apprendre ces connaissances jalousées dans toute l'Europe, plus d'un savant occidental effectue le long voyage vers les Royaumes de l'Est et essaie de s'attirer les bonnes grâces de l'un de ces sorciers éclairés.





Les Niveaux de Vie dans les Royaumes de l'Est

365 Souverains d'Argent par An

(1 par jour, 7 par semaine, 30 par mois)

• **Statut :** domestique, prisonnier, esclave, soldat ordinaire mobilisé, mendiant, mutant libre, etc.

• **Nourriture :** céréales, fruits et légumes selon productions agricoles nationales. Pas ou peu de viande, de poisson et d'œufs chez les paysans sans terre et les travailleurs journaliers. La boisson se limite à l'eau.

• **Logement :** parfois aucun ; peut être une minuscule pièce ou une hutte en torchis pour une famille. Aucun mobilier.

• **Habillement :** parfois aucun ; toile à sac, vêtements tissés à la maison, cuir grossier.

1460 Souverains d'Argent par An

(4 par jour, 28 par semaine, 120 par mois)

• **Statut :** paysan propriétaire terrien, petit artisan, soldat vétéran (sergent ou lieutenant), chef mutant, domestique au service d'une famille de fortune moyenne, colporteur, capitaine de la marine militaire ou marchande, prêtre, érudit ou savant de faible renommée, etc.

• **Nourriture :** identique à la classe précédente plus gruau, pain d'orge, fromage et œufs. Viande ou poisson au moins une ou deux fois par semaine. Bières disponibles.

• **Logement :** une habitation simple, aux murs en torchis et au toit de chaume, accueillant également les animaux. Le mobilier comprend un coffre ou deux, des bancs, des tables et des lampes. Les paysans peuvent posséder un chariot et jusqu'à six animaux de trait.

• **Habillement :** étoffes de lin et de coton, chaussures, une tenue neuve par an.

5 840 Souverains d'Argent par An

(16 par jour, 112 par semaine, 480 par mois)

• **Statut :** fonctionnaire, maître artisan, domestique commandant d'autres serviteurs ou ayant d'autres responsabilités, spécialiste, enseignant, marchand, commerçant, noble mineur, guerrier de talent, officier supérieur de l'armée, prêtre aisé, érudit ou savant réputé.

• **Nourriture :** identique à la classe précédente plus de la viande et du poisson avec la plupart des repas, vin de table.

• **Logement :** résidence orientale, un bon lit, plusieurs tables et bancs, tabourets, probablement des chaises, parfois un ou plusieurs murs décorés ou une petite fontaine ou d'autres objets décoratifs.

• **Habillement :** étoffes de lin et de coton de grande qualité, parfois certains objets de luxe comme des tissus teintés d'importation, rehaussés de fourrure ou de bijoux. L'apparence joue un rôle social important.

• **Divers :** un serviteur et quelques montures, ou trois serviteurs.

23 360 Souverains d'Argent par An

(64 par jour, 688 par semaine, 2 000 par mois)

• **Statut :** Aristocrates, Evek ou Théocrate, secrétaire ou intendant au service de la noblesse, prêtre important, érudit ou savant en contact direct avec les souverains et autres personnalités éminentes.

• **Nourriture :** identique à la classe précédente plus de la viande d'herbivores en abondance, volailles, crustacés, etc. Pâtisseries et pains faits maison, bons vins, occasionnellement fruits importés et vins fins.

• **Logement :** résidence aux nombreuses pièces logeant la famille du noble, ses serviteurs, ses gardes, etc. Le mobilier comprend des trônes, des chaises, des objets d'art de valeur, des tapisseries, des boiseries et des tapis de qualité.

• **Habillement :** soie et satin importés rehaussés de fils d'or. Les membres de cette classe sont sensibles aux dernières modes vestimentaires. Bijoux en or incrustés de pierreries.

• **Divers :** plusieurs serviteurs et montures, chariots, gardes, personnel, etc.

92 250 Souverains d'Argent par An

(250 par jour, 1750 par semaine, 7 000 par mois)

• **Statut :** Moyenne noblesse, grand prêtre d'un Temple, érudit ou savant de très haut rang, Ministres, Dignitaires, Connétables.

• **Nourriture :** identique à la classe précédente plus des mets raffinés (soupe de nids d'hirondelles, paons farcis, fruits confits, animaux exotiques...). La boisson comprend les plus grands crûs. De grands banquets peuvent être donnés et de somptueuses fêtes organisées.

• **Logement :** plusieurs grandes habitations comprenant un résidence seigneuriale sur ses terres, une maison cossue ou un petit palais en ville.

• **Habillement :** articles de mode, vêtements tissés des matières les plus rares, bijoux travaillés et autres accessoires.

• **Divers :** nombreux serviteurs, gardes, journaliers, secrétaires et montures. Importantes terres.

365 000 Souverains d'Argent par An

(1000 par jour, 7 000 par semaine, 30 000 par mois)

• **Statut :** Prince, Haute noblesse.





• **Nourriture :** identique à la classe précédente plus des articles de luxe extrêmement rares (pâtisseries de viandes énormes et complexes, plats élaborés, fruits étranges, animaux exotiques...). La boisson comprend les vins rares.

• **Logement :** palais.

• **Habillement :** en dehors de la mode, articles d'un genre unique mettant en valeur des pierres précieuses rares.

• **Divers :** nombreux serviteurs, montures, membres du personnel, comptables, secrétaires, etc. Nombreux gardes et soldats attitrés.

730 000 Souverains d'Argent par An

(2 000 par jour, 14 000 par semaine, 60 000 par mois)

• **Statut :** Roi, Reine.

• **Nourriture :** identique à la classe précédente mais la présentation est encore plus élaborée, plus extraordinaire et la quantité plus importante. Organise des fêtes prodigieuses.

• **Logement :** vaste palais.

• **Habillement :** identique à la classe précédente, mais les modèles accentuent les fonctions rituelles ou politiques de celui qui porte les vêtements. Possède probablement un des plus gros diamants, rubis, améthystes, émeraudes, saphirs, ou perles connus dans les Royaumes de l'Est. Plusieurs couronnes, sceptres, etc.

• **Divers :** possède des centaines de serviteurs, d'animaux de monte, de propriétés, de troupeaux, de châteaux, d'armées, de navires et des monopoles commerciaux.

5 840 000 Souverains d'Argent par An

(16 000 par jour, 112 000 par semaine, 480 000 par mois)

• **Statut :** Empereur.

• **Nourriture :** identique à la classe précédente mais d'une qualité encore supérieure. Les dîners d'état sont des événements dont on parle des mois durant.

• **Logement :** complexe de palais de la taille d'une cité moyenne.

• **Habillement :** les vêtements sont de véritables œuvres d'art, si coûteux et si merveilleux que même les personnes les plus élégantes sont éblouies de stupeur. Certains styles de vêtements et accessoires peuvent être réservés uniquement à l'empereur. Ce dernier ne porte jamais deux fois la même chose, à l'exception de sa couronne et de son sceptre.

• **Divers :** milliers de secrétaires, de montures, de gardes, de messagers, etc. En théorie, tout être ou toute chose est la propriété de l'Empereur.

Quelques Particularités des Royaumes de l'Est

Les mœurs et les coutumes des Royaumes de l'Est sont sensiblement identiques à celles de l'Europe Occidentale, qu'elles soient d'origines religieuses ou institutionnelles. Par exemple, l'homme pratique la monogamie. Dans certaines régions, des particularités, parfaitement implantées, peuvent paraître choquantes, voire barbares, à des occidentaux. D'autres en revanche démontrent un réel art de vivre.

La tradition d'hospitalité, coutume pratiquement éteinte en Europe Occidentale est entretenue avec fierté dans les Royaumes de l'Est. A de rares exceptions locales, le Seigneur d'un domaine accueille très volontiers les voyageurs car c'est pour lui une source d'informations et de divertissements. Si les gens de qualité sont traités avec égards et bénéficient de la table du maître et de chambres privées, les roturiers ne sont habituellement admis dans l'enceinte du château que le temps d'une nuit, un repas des plus sommaires et un toit modeste - comme celui de l'écurie - leur étant offert par les domestiques des lieux.

Au sein des couches sociales plus modestes, la qualité du voyageur s'efface devant un traitement plus uniforme, limité par les moyens de l'hôte. Un repas, même frugal, et un toit, même percé ou humide, sont toujours prodigués avec une charité peu banale. Il n'y a vraiment que dans les villages de serfs, trop miséreux, que le voyageur est livré à lui-même.

Cependant, certains Seigneurs, à l'autorité absolue, ont menacé de mort leurs gens qui accordent un abri à certaines catégories d'individus ; de fait, la tradition d'hospitalité est nettement influencée par la nationalité des voyageurs, leur confession religieuse, ou des circonstances politiques locales.

Villages, villes et cités

Les Royaumes de l'Est suscitent incontestablement la curiosité des Européens et attisent leur convoitise. Ce chapitre propose des informations pratiques sur les différents types de cités que sont appelés à rencontrer vos aventuriers lors de leurs pérégrinations.

Créer un Aventurier Issu des Royaumes de l'Est

La table suivante permet de déterminer la nationalité d'un aventurier et dans certain cas sa région de naissance. Pour utiliser cette table, lancer 1D100 et consulter le résultat.

Toutes les règles de création de personnage décrites dans HNE s'appliquent pleinement. En revanche, les Meneurs de Jeu sont fortement encouragés à personnaliser chaque aventurier suivant sa nation d'origine et sa spécificité.



Le Village

C'est l'agglomération la plus commune, parfois entourée de petits hameaux ou de foyers isolés. Un village compte habituellement un sanctuaire et peut-être quelques chapelles, un charpentier, un poseur de chaume et un forgeron. Il y a rarement plus d'un mendiant. Des colporteurs y font régulièrement des visites, environ une fois par semaine, ainsi que des chantres et d'autres artistes. La population oscille entre 35 et 300 individus. Les villages sont habituellement distants entre eux de deux à trois kilomètres. Autour d'un village typique, les terres labourées s'étendent sur environ 200 mètres, avant de se transformer en pâturages ou en terres désolées sur 800 mètres supplémentaires. La majorité des villages compte un représentant de la religion en place.

La Ville

Il s'agit d'un type d'agglomération un peu plus important, regroupant une population fixe de 200 à 800 habitants. Chaque ville abrite un forgeron, un ou deux prêtres, et un marché hebdomadaire où se réunissent les colporteurs et les commerçants artisans. Une troupe locale d'artistes ou de troubadours s'y produit régulièrement, parfois en concurrence avec une troupe venue d'une ville voisine le temps de quelques représentations. Il n'y a que peu de mendiants. En moyenne, les villes sont éloignées de 16 km les unes des autres, et ne sont généralement pas fortifiées. Si elles sont bâties en pierre ou en briques ininflammables, les maisons sont souvent accolées les unes aux autres, pour des raisons d'espace, sans craindre exagérément les risques de propagation des incendies. Les villes se regroupent généralement autour de la résidence du dignitaire local.

Une ville comprend généralement un temple, quelques petits sanctuaires et plusieurs chapelles ; un ou deux forgerons peuvent y officier, et peut-être même un médecin remplissant également les fonctions de barbier, d'arracheur de dents et d'apothicaire. Il y a quelquefois un scribe sachant lire et écrire dans une ville, se faisant rémunérer pour ses services.

La Petite Cité

Une petite cité regroupe de 400 à 1 500 habitants. Par définition, elle possède un marché permanent et correctement achalandé où l'on peut acheter chaque jour des articles différents. Une cité compte toujours au moins un armurier, plusieurs forgerons et de nombreux détaillants permanents qui vendent des marchandises des régions alentours ou importées de la grande cité voisine. Une petite cité fabrique elle-même la plupart des articles simples et possède la plupart du temps son marché aux esclaves. De nombreuses troupes d'artistes, sédentaires ou nomades, s'y produisent tous les jours. Les mendiants sont plus nombreux, réunis en groupes dans les quartiers défavorisés ou à l'abandon, que ce soit suite à une guerre, un incendie, ou une épidémie.

Au-delà de cette taille, la cité est obligée de recourir à l'importation pour s'approvisionner. Une petite cité est en générale distante de 60 km d'une autre agglomération d'importance égale ou supérieure. La petite cité abrite plusieurs chapelles, quelques sanctuaires et un petit temple. Un sorcier ou un érudit peuvent y officier.

La Cité Moyenne

Une cité moyenne compte de 1 500 à 4 000 habitants. Ce centre urbain possède une population excédentaire qui l'oblige à importer de la nourriture de contrées éloignées. Les mendiants y sont nombreux et organisés, car ils se partagent des secteurs urbains parfaitement délimités. Le marché central de la cité est toujours actif et permet facilement la vente en gros, le stockage et le transport de biens. On y fabrique armes et armures, des vêtements de qualité, des bateaux (pour les régions en bord de mer), etc.

Habituellement, les cités moyennes des Royaumes de l'Est sont éloignées de 100 km les unes des autres, ce qui représente plus d'une journée de voyage. Les cités moyennes peuvent posséder quelques petits temples, et plusieurs sanctuaires et chapelles. La présence de plusieurs érudits et philosophes est certaine, de même que celle d'au moins deux ou trois sorciers.

La Grande Cité

Une cité comptant entre 4 000 et 25 000 habitants est assez exceptionnelle dans les Royaumes de l'Est du Sixième Millénaire. Une grande cité dépend d'importations considérables pour survivre. C'est également un centre majeur en ce qui concerne la fabrication d'objets de luxe, tels que de bons instruments de musique, des œuvres d'art et des étoffes recherchées. Les mendiants vivent dans des bidonvilles accrochés aux murailles de la cité, ou en occupent les quartiers défavorisés.

Une grande cité est généralement séparée d'une agglomération de taille équivalente par au moins une semaine de voyage, soit un peu plus de 800 km. On trouve souvent un grand temple dans les cités de cette taille, ainsi que de plus petits et de nombreux sanctuaires et chapelles. Les grandes cités sont les habitats de prédilection des érudits et des sorciers. Ils s'y réunissent parfois en collèges ou en guildes lorsqu'ils ne sont pas rivaux, si leur nombre est suffisant. Une grande cité abrite quelquefois une université modeste et une bibliothèque.

La Métropole

C'est le plus important type de cité qu'il est possible de rencontrer dans les Royaumes de l'Est. La métropole regroupe une population supérieure à 25 000 habitants mais peut aller bien au-delà de ce peuplement. Pour assurer l'achat et la distribution des biens et de l'eau pour les habitants, une métropole exige un système de transport fluvial parfaitement au point et une administration centrale très organisée.

Une métropole compte généralement un grand temple, chef-lieu de la religion dominante de la nation, et une multitude de temples de tailles inférieures. On trouve toujours des érudits et des sorciers dans une métropole, organisés en guildes et en écoles. Par ailleurs, une métropole abrite une université importante et une bibliothèque conséquente.



D100	REGION D'ORIGINE
01-02	BULGARIA
03	CRIMIEE
	GREKIE
04	Grékie Australe
05	Grékie Boréale
06	Les Archipels
07-08	KARPATHES
09	Moldava
10	MAGYARIE
	MOSCOVIE
11	Baltik
12-33	Bieloscovie
34-42	Kerch
43-58	Posnanie
59-81	Steppes de Sarmatique
82-84	ROUMANIA
85-88	SLAVIE
	TCHEKIA
89-90	Bohème
91	Slovaquie
92	Ruthanie
93-96	UKRANIE
97-100	Les Khanats Mutants

Utiler cette Extension

Ce recueil propose de fournir, à l'usage des Meneurs de Jeu, toutes les ressources nécessaires pour donner vie aux Royaumes de l'Est à l'époque de la conquête granbretonne de l'Europe. L'objectif de ce supplément n'est pas de décrire exhaustivement un pays ou une région mais de donner aux Meneurs des orientations qui leur permettront par la suite de développer des campagnes cohérentes et des aventures passionnantes.

Cette extension détaille donc chacune des dix nations (5 dans ce premier volet) qui composent les Royaumes de l'Est suivant la présentation détaillée ci-après :

1) **HISTOIRE :** Géographie
Faune et Flore
Climat
Voyager

2) **REGIONS ET CITES**

3) **QUELQUES SITES INTERESSANTS**

4) **LA SOCIETE :** Coutumes, Traditions et Folklore
L'Armée
L'Église
La Technologie
Nourriture et Boisson

5) **PERSONNALITES ET CREATURES**

Les joueurs gagneront également à consulter ces chapitres qui enrichiront leur jeu. A moins que vous ne décidiez de conserver aux Royaumes de l'Est tout leur caractère mystérieux et que vous distilliez ces données uniquement durant le déroulement de vos parties de jeu.

Conclusion

Vous allez maintenant partir à la découverte des Royaumes de l'Est. Souvenez-vous que c'est véritablement dans ces terres envoûtantes que le mot étranger prend tout son sens. Ici le dépaysement attend le voyageur à chaque pas. Le mystère et le danger sont partout ainsi que les énigmes, les quêtes et l'aventure.

A présent, nous vous laissons entrer dans le vif du sujet et vous souhaitons bienvenue dans les Royaumes de l'Est.





Calendrier de la Conquête des Royaumes de l'Est

<table>
<tr><th></th><th>5290</th><th>5291</th><th>5292</th><th>5293</th><th>5294</th><th>5295</th><th>5296</th><th>5297</th><th>5298</th><th>5299</th><th>5300</th></tr>
<tr><th>BULGARIA</th><td colspan="2">Avant Guerre</td><td colspan="4">Guerre Froide et Complots</td><td colspan="2">Guerre Ouverte</td><td colspan="1">Occupation Granbretonne</td><td colspan="2">Après Guerre</td></tr>
<tr><th>CRIMIEE</th><td colspan="11"></td></tr>
<tr><th>GREKIE</th><td colspan="4">Avant Guerre</td><td colspan="1">Guerre Froide et Complots</td><td colspan="2">Alliance</td><td colspan="2">Guerre Ouverte</td><td colspan="2">Après Guerre</td></tr>
<tr><th>KARPATHES</th><td colspan="1">Avant Guer.</td><td colspan="8">Alliance</td><td colspan="2">Après Guerre</td></tr>
<tr><th>MAGYARIE</th><td colspan="4">Avant Guerre</td><td colspan="2">Guerre Ouverte</td><td colspan="3">Occupation Granbretonne</td><td colspan="2">Après Guerre</td></tr>
<tr><th>MOSCOVIE</th><td colspan="1">Allian.</td><td colspan="5">Guerre Ouverte</td><td colspan="3">Occupation Granbretonne</td><td colspan="2">Après Guerre</td></tr>
<tr><th>ROUMANIA</th><td colspan="2">Avant Guerre</td><td colspan="4">Guerre Froide et Complots</td><td colspan="3">Occupation Granbretonne</td><td colspan="2">Après Guerre</td></tr>
<tr><th>SLAVIE</th><td colspan="6">Avant Guerre</td><td colspan="2">Guerre Ouverte</td><td colspan="1">Occup. Granb.</td><td colspan="2">Après Guerre</td></tr>
<tr><th>TCHEKIA</th><td colspan="5">Avant Guerre</td><td colspan="3">Guerre Ouverte</td><td colspan="1">Occupation Granbretonne</td><td colspan="2">Après Guerre</td></tr>
<tr><th>UKRANIE</th><td colspan="6">Avant Guerre</td><td colspan="3">Alliance</td><td colspan="2">Après Guerre</td></tr>
</table>

Les Royaumes de l'Est

Cercle des Glaces

Baltik

Scandie

Mer Baltik

Bieloscovie

Miotland

Kerninsburg

Minsk

Danzig

Posnanie

Warszawa

Altair

Kiev

Krakovie

Praha

Tchekia

Moldava

Château du dieu fou

Ukranie

Boheme

Bradichla

Zorvanemi

Karpathes

Slovaquie

Mikolk

Royaumes Européens

Ville sainte du repos éternel

Magyarie

Odessa

Budapest

Klausenburg

Mer de Sable

Pont de vie

Roumania

Belgard

Crimiée

Mer Adriatik

Timisoara

Bucarest

Slavie

Sarajeva

Farna

Bulgaria

Sophia

Grékie

Thés'lonique

Mer du Milieu

Atmena

Mer Egia

Patras

Empire des Cyclades

Rhodes

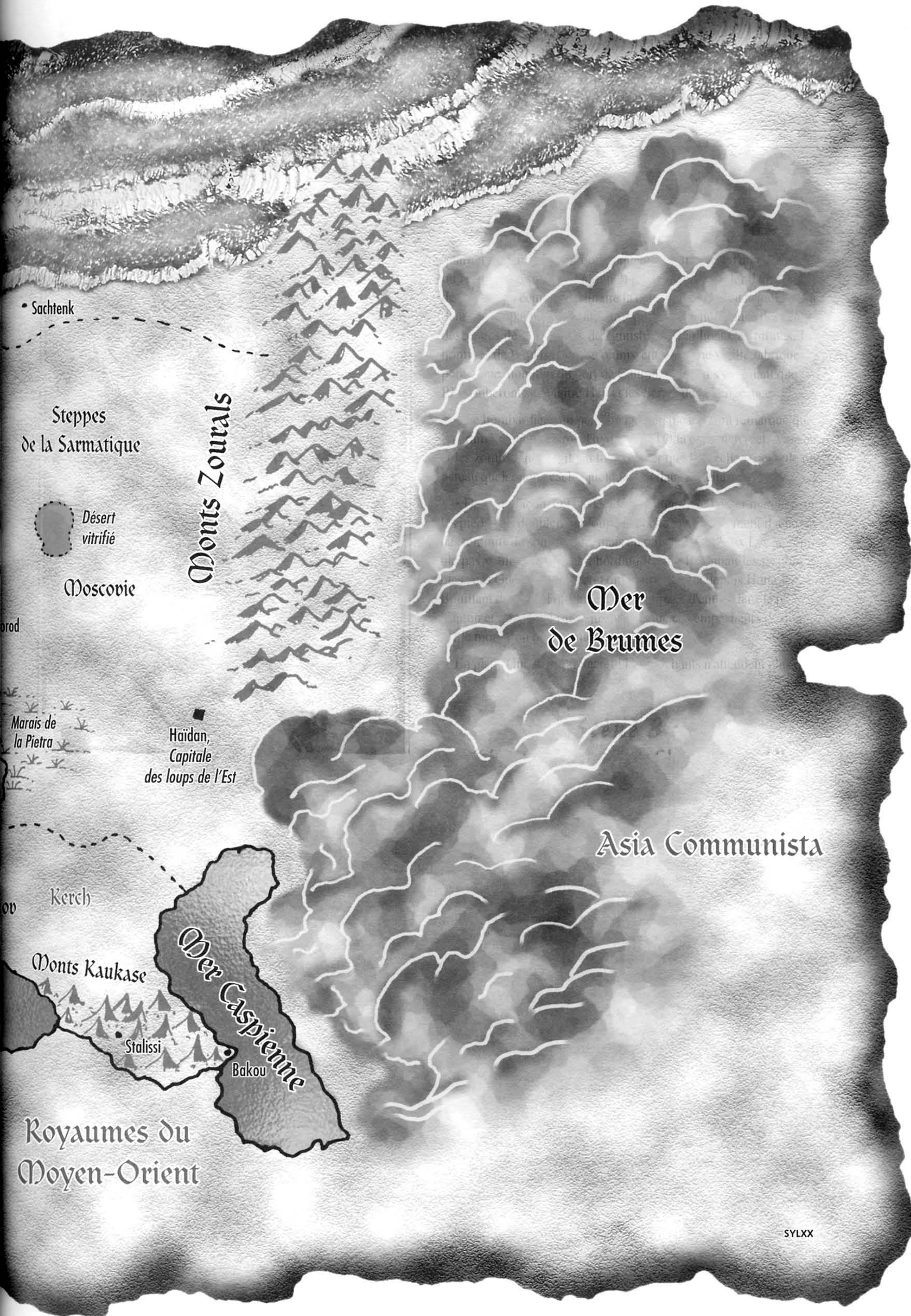
Crête

- Capitale
- Cité, ville, village
- Montagnes
- Marécages
- Zones présumées des forêts lamellaires

0 300



kilomètres


Sachtenk
Steppes de la Sarmatique
Monts Zourals
Désert vitrifié
Moscovie
Mer de Brumes
Marais de la Pietra
Haïdan, Capitale des loups de l'Est
Asia Communista
Kerch
Monts Kaukase
Mer Caspienne
Stalissi
Bakou
Royaumes du Moyen-Orient
SYLXX

La Bulgaria

La Bulgaria dresse ses majestueux reliefs au cœur d'une nature surprenante, qui a su jusqu'alors résister aux assauts conjugués des hommes et du temps.

Histoire

Au cours de la première moitié du XXVI ème siècle, les slaves bulgars, décimés par la pluie de feu, se scindèrent en plusieurs tribus indépendantes. La Bulgaria privée de frontières, fut soumise à des pillages incessants de la part des pays frontaliers. De petits seigneurs greks, roumans et slaviens profitèrent de ce chaos pour s'attribuer de vastes portions de son territoire. Malgré ces odieux pillages, les Bulgars, au travers de leurs puissantes tribues, maintinrent intact leur patrimoine, leurs traditions et leurs croyances.

Après plusieurs siècles d'exactions, le Prince Drimitri Konief, parvint à réunifier les tribus sous une seule bannière et proclama la monarchie de Bulgaria dont il fut le Roi (4481-4493). Son règne fut juste, consacré exclusivement à la libération des portions de territoires conquis par les pays frontaliers. Grand conquérant, Konief avait pratiquement atteint le but qu'il s'était fixé lorsqu'il mourut. Sans descendance, cet événement replongea le pays dans un chaos indescriptible, chaque seigneur revendiquant vigoureusement le titre de Roi. Les Princes et Ducs bulgars se lancèrent dans des combats fratricides qui saignèrent le pays à blanc. Le Duc Boris Dienkevitch remporta l'enjeu de cette guerre et fut le premier Roi sacré à Pleven (4512). C'est à cette époque historique que fut établi le traité de Rhodop avec la Grekie, la Roumania et la Slavie. Ce manuscrit est signé de la main des monarques de l'époque et reconnaît la Bulgaria comme un état monarchique indépendant, garantissant ses frontières pour les générations à venir. Ce traité indispensable eut le mérite de clarifier la situation, mit fin à la première vague de développement de la Bulgaria et donna au pays son visage actuel.

Bien plus tard, à la fin du cinquième millénaire (4938), la Moscovie au faîte de sa puissance, lança ses nombreuses armées à la conquête des Royaumes de l'Est. Ceux-ci tombèrent un à un face à son écrasante supériorité militaire. Ces prétentions hégémoniques n'épargnèrent pas la Bulgaria qui fut contrainte de capituler en 4993 après une cuisante défaite militaire. L'Empire de Moskovie fut proclamé et dura presque un siècle, après quoi les protectorats ulcérés de subir le diktat militaire moscovien se révoltèrent dans un même élan (5080) et remportèrent la victoire (5088).

Aujourd'hui, la majeure partie de la Bulgaria est autonome, même si le faible Roi Drosa gouverne depuis Sophia, impuissant à empêcher la dégénérescence des querelles de ses Barons turbulents en batailles rangées. Sous l'impulsion du règne de l'Empire moscovien, plusieurs petites villes ont été reconstruites et le pays abrite désormais en proportion plus de citadins que beaucoup d'autres royaumes européens. La culture intellectuelle a également été favorisée par l'ère moskovienne, car une école spécialisée en biologie et en génétique a été fondée à Sophia. La race des Baragouins a pour la première fois vu le jour dans ces laboratoires, ainsi que d'autres abominations hantant actuellement les Karpathes.

Très controversée, à cause de ses manipulations souvent cruelles et monstrueuses, cette vieille université a été fermée une vingtaine d'années avant les aventures d'Hawkmoon par la populace effrayée. Son dernier recteur s'est enfui en Kamarg pour y devenir un Seigneur Gardian tyrannique craint sous le nom de Voïdok Goulka. Il a été déposé par le Comte Airain, qui devint le nouveau Seigneur Gardian.

La conquête granbretonne (5296) voit la fin du règne du Roi Drosa, remplacé par un Duc intrigant du nom de Tzeld (5297) qui permet la prise du sud bulgar. Son règne, inspiré par les atrocités perpétrées par Jerek Nankenseen, n'est pas des plus cléments ; il rouvre même la vieille université (5298) pour qu'un collège de masques de Serpents et de Pélicans puisse librement expérimenter diverses mutations sur des cobayes bulgars raflés par centaines. Le Duc Tzeld sera déposé lors de la libération (5298) par Lejko, un lointain cousin du Roi Drosa. Sous son influence, la Bulgaria

Evénements Futurs

5290 : Les armées de Granbretanne s'emparent de Kerninsburg. La nouvelle fait grand vent en Bulgaria, car la Moscovie a la solide réputation d'être un colosse indomptable. Les Bulgars s'interrogent sur les motivations des granbretons qui sont admirés pour l'efficacité de leur offensive et craints pour la sinistre réputation qui les précèdent. Conscient de son impuissance, Drosa reste neutre mais engage secrètement des aventuriers pour lui ramener des informations sur la situation en Moskovie.

5291 : Un terrible tremblement de terre fait sortir plusieurs cours d'eau de leur lit provoquant de véritables torrents de boue qui inondent des centaines de villages et causent la mort de plusieurs milliers de bulgars. Après ce drame, les eaux mettent plus de deux semaines à se retirer.

5292 : Des conditions climatiques particulièrement mauvaises favorisent le développement d'un mystérieux virus mutant qui s'attaque aux réserves de nourriture et conduit à la famine en Bulgaria du sud. Le pays est littéralement coupé en deux et le marché noir connaît une expansion fulgurante, faisant la fortune de quelques Princes-Marchands "clairvoyants". Le pays est au bord de la guerre civile. En plus de cela, beaucoup s'interrogent sur les origines de ce virus et dénoncent les machinations des Princes-Marchands de la Bordure Est. Une délégation de sorciers Serpents granbretons parvient finalement à stopper le virus et sauve in extremis le pays de la catastrophe. Dorénavant, Drosa est contraint d'accueillir une délégation granbretonne au sein de la cour.

5293 : Lors d'un banquet au palais Royal, le Duc de Tzeld dénonce l'incompétence du Roi Drosa et revendique la couronne de Bulgaria. Cet incident diplomatique l'oblige à quitter précipitamment le palais.

5294 : Tout le pays est en effervescence pour célébrer les noces de Chellaynnéa Drosa, la fille du Roi, qui épouse le jeune Duc Azilief de Farn'a. La noblesse espère secrètement voir un héritier puissant naître de cette union. La même année, les deux époux sont mystérieusement assassinés.

5295 : Le vieux Maréchal de Bulgaria est victime d'une embuscade tendue par des mercenaires au cours de laquelle il est mortellement blessé. Le Roi Drosa se porte à son chevet pour assister au dernier soupir de son ami. Drosa, désormais sans appui, se sent désespérément seul. La même année, le puissant Duc de Tzeld dresse ses féaux contre le pouvoir de Drosa et exige le titre de Maréchal de Bulgaria. Drosa est contraint de céder à sa requête.

5296 : La guerre commerciale entre les Princes-Marchands s'envenime. Dans le courant de cette même année, la Granbretanne déclare la guerre à la Bulgaria.

5297 : Le Duc de Tzeld ordonne la sabordage de la flotte de Burgas et facilite ainsi la prise du sud de la Bulgaria par l'Empire Ténébreux. Quelques semaines plus tard, après la brève bataille de Sophia, Drosa est déposé par Jerek Nakenseen et est déporté à Londra où il meurt rapidement. Tzeld est placé à la tête de la Bulgaria qu'il gouverne désormais depuis Burgas.

5298 : Le premier conseil des Princes-Marchands se tient à Burgas, présidé par Sakiroff. Trois jours de négociations serrées consacrent finalement la création de l'Alliance marchande de Bulgaria. Cette coalition met un terme à la guerre commerciale qui a miné la Bordure Est et ouvre de nouvelles perspectives sur le marché du Moyen Orient.

5299 : Après deux ans d'un règne de terreur, Tzeld est déposé par Lejko, suite à une trahison de ses Seigneurs féaux qui ont enfin compris sa démence. Le peuple bulgar met plus de six mois à se libérer du joug du Ténébreux Empire.

5300 : Les fonds communs de la Guilde de l'Alliance Marchande de Bulgaria permettent la fabrication d'un nouveau type de navire commercial ; le Bur, format bâtard entre le vaisseau de guerre et le navire marchand. Cette réussite technique permet à l'Alliance de Bulgaria de se lancer à la conquête de la lointaine Europe.

évoluera en monarchie parlementaire, l'université de Sophia sera rasée et toutes ses archives brûlées.

Géographie

La Bulgaria se présente comme un éventail resserré à l'ouest et largement ouvert en direction de la mer Noire à l'est. Ce dispositif est souligné par l'agencement des reliefs et la disposition des forêts omniprésentes.

Les effets pervers du Tragique Millénaire ont rendu des portions entières de terres inhabitables ou impropres à la culture. Le pays est constitué par endroit de hautes terres morcelées, rendant certaines régions extrêmement difficiles à explorer. Cette immense campagne accidentée chaude en été, est dotée de quelques rares montagnes glaciales l'hiver. Des forêts recouvrent la majeure partie des montagnes, ne le cédant qu'aux rares exploitations agricoles des humains. Très sévèrement touchée pendant le Tragique Millénaire, la Bulgaria a un niveau de mutation élevé, un enfant sur dix présentant des difformités à la naissance.

Faune et Flore

Le pays se partage de manière non équitable entre les différentes ethnies qui l'habitent ; les nombreux marais Bulgars pullulent de baragouins ; les Montagnes sont le fief des terribles Géants du même nom ; des portions entières du pays sont désertes de toute vie ; pour finir, les tziganes sillonnent continuellement cette terre.

Les clans mutants infestent pratiquement tout le pays. Ils font partis de la culture des bulgars qui sont entraînés à les identifier de la même façon qu'on apprend à reconnaître les champignons. Il



La Bulgaria en un Clin d'Œil

Dirigeant : Le Roi Drosa.

Population [5290] : 850 000 bulgars.
8 000 tziganes.
100 000 mutants.
5 000 Géants de la Montagne.

Principal Fleuve : le Dunav 2850 kilomètres.

Sommets les plus élevés : le mont Vitosa, le massif de Rhodop, le mont Rila (2925 mètres), le massif de Pirin (2915 mètres) et le mont Botev (2376 mètres).

Produits importés : Etoffes et épices du Moyen Orient, Tabac de l'île de Rhodes.

Produits exportés : Artisanat, Charbon, Bois, Tabac, lingots de fer, de cuivre, de plomb et de zinc.

faut avouer que de tout temps, une véritable guerre a dressé les mutants contre les bulgars.

La flore est constituée en majorité de vastes forêts florissantes où le gibier abonde. A certains endroits, la végétation a subi de profondes modifications, parfois bénéfiques qui ont conduit au développement de plusieurs races de plantes mutantes stabilisées, comme les Roses Persanes ou encore le Gavach : sorte de concombre comestible, très agréable au goût.

Climat

Les conditions climatiques sont rudes, principalement dues à la continentalité. Les hivers sont froids et les étés caniculaires. De par son relief, le bassin de Sophia est à l'abri, l'hiver, des vents du Nord qui provoquent des froids sévères et martyrisent les autres régions de Bulgaria septentrionale.

Parfois, un grésil blanc et dur s'abat sur certaines régions anéantissant l'ensemble des récoltes pour le plus grand malheur des paysans. Il arrive que les billes de glace deviennent aussi grosses que le poing et soient assez violentes pour tuer le bétail et les hommes.

Voyager en Bulgaria

La Bulgaria est réputée dangereuse pour l'étranger ignorant ses règles intimes. En plus de cela, les bulgars sont de nature laconique et n'apprécient pas beaucoup les étrangers. Gagner l'amitié d'un autochtone est une entreprise ardue ; en revanche, une fois celle-ci acquise, elle est franche et solide. Dans son pays, le bulgar est très loin d'être maître de sa destinée. Il subit les aléas quotidien sans sourciller et cohabite bon gré mal gré avec des ethnies variées et très antagonistes.

Régions et Cités

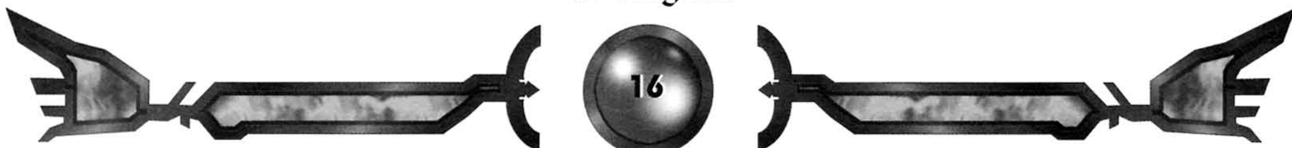
Sophia (Métropole)

Sophia est la capitale cosmopolite de Bulgaria, ville depuis laquelle le Roi Drosa tente désespérément d'imposer son ordre. Outre sa très forte population, Sophia constitue le centre culturel et folklorique incontournable du pays. L'art et l'esthétisme sont omniprésents et démontrent l'incontestable disposition des artistes bulgars pour l'agencement décoratif. Il existe d'ailleurs un marché de l'art qui se tient annuellement à Sophia et au cours duquel des peintures, des sculptures et des objets insolites se vendent à prix d'or aux enchères. Un marché parallèle illégal permet à quelques faussaires d'écouler leur travail pour les gens moins argentés.

Distances et durée des voyages en Bulgaria

De	à	Distance en Km	Durée en jours (1)	Durée en jours (2)
Sophia	Farn'a	490	10	Non
Sophia	Ruse	361	7	Non
Sophia	Plodifia	156	3	Non
Sophia	Burgas	415	8	Non
Sophia	Pleven	140	3	Non
Burgas	Farn'a	96	2	1/2

(1) Par voie terrestre et à dos de cheval
(2) Par la Mer Noire





La majeure partie de la population de Sophia s'emploie dans les vastes cultures maraîchères qui cernent la ville ou encore dans les tanneries qui produisent de remarquables armures de cuir. La mine de Kremkov emploie également beaucoup de Sophiens à l'exploitation de son gisement et à la fabrication de lingots de fer.

Les quartiers résidentiels se situent sur les flancs du mont Vitosa. Cet endroit est réputé pour drainer de nombreux mercenaires et vétérans qui trouvent un moyen de finir leur carrière en douceur, comme garde du corps au service de riches seigneurs ou d'un Prince-Marchand. Le quartier résidentiel est ceinturé par un immense mur de pierre qui l'isole du reste de la ville et sur lequel patrouille de nombreux mercenaires. Le Roi Drosa habite dans cette enceinte artificielle, au milieu d'un immense parc dans lequel se trouve son palais.

La Mine de Kremkov

Il s'agit là de la plus importante mine de toute la Bulgaria. Célèbre pour la qualité incomparable du minerai qu'on en extrait, elle produit quotidiennement plusieurs centaines de lingots de fer de 10 kilos. Le Baron Irm'Insof a en charge l'exploitation de cette richesse, pour le compte de l'état. Les mineurs de Kremkov sont ainsi plus d'un milliers d'hommes et de femmes à descendre quotidiennement dans la mine.

A Kremkov, les accidents sont courants et la mine à mauvaise réputation. Une autre rumeur vient ternir le portrait de cette immense tirelire. On prétend qu'en plus du fer, quelques mineurs travailleraient à l'extraction illicite de minerai d'or pour le compte d'Irm'Insof. Bien évidemment, le Roi Drosa ignore cette trahison même s'il soupçonne quelques perfidies.

C'est également à Sophia que se concentre le pouvoir militaire de Bulgaria, avec le régiment des Chevaliers qui servent la couronne du Roi et lui permettent de maintenir un semblant d'autorité sur sa cour de vassaux turbulents et anarchistes.

Aujourd'hui, l'essor économique de la bourgeoisie locale, la relative indépendance de son agglomération urbaine et la multiplication des contacts avec ses pays frontaliers, contribue de façon décisive à sortir Sophia et dans une moindre mesure la Bulgaria de l'isolement.

Plodifia (Grande Cité)

Deuxième grande ville de Bulgaria, Plodifia a été construite sur sept collines encombrées des ruines du Tragique Millénaire. Sept faubourgs pittoresques, construits sur chacune des collines, font l'orgueil de son gouverneur Steneof Ferief. La ville et ses alentours sont soumis à un climat particulièrement doux qui favorise la filature du coton, la manufacture du tabac et les récoltes de fruits et de légumes. On pratique même la culture d'une nouvelle catégorie de fruit, le Gavach, une espèce de plante mutante stabilisée, incroyablement vitaminée et nourrissante, au délicieux goût exotique.



Une seule ombre vient ternir ce portrait enchanteur, Plodifia accueille dans ses murailles, la plus formidable concentration de mendiants et loqueteux de la Bulgaria. Depuis presque deux ans, la cours des Anges est sous la tutelle de Shina surnommée “la Beauté Écarlate” à cause de sa rouge chevelure. Bien sur, les notables de la ville voudraient éliminer cette poche qui ternit l'image de la cité mais ses rues sont tortueuses et ses dédales sans fin. Il parait donc impossible d'en venir à bout. A défaut de l'encourager, on tolère donc cet état dans l'état. Dernière précision, il existe une seule loi en vigueur à la cours des Anges, la loi du Talion qui s'énonce en ces termes “Œil pour Œil, Dent pour Dent”. Tout litige se résout par sa simple application. Plusieurs fois par an, des massacres gratuits sont organisés dans la Cour des Anges. Ces tueries impitoyables, menées par des seigneurs sanguinaires ont pour but officiel de réguler la population des mendiants et de détruire les mutants qui pourrait s'y dissimuler (La Cours des Anges en dissimule probablement beaucoup).

Pleven (Ville)

Cette vieille citée fascinante conserve un exotisme et un charme tout particulier. C'est à Pleven que les Rois Bulgars se font traditionnellement couronner, le dernier en date étant le bon Roi Drosa.

Pleven vit au ralenti, isolée des tempêtes qui agitent le restant du pays et du pouvoir de son souverain. Ses nombreuses cultures céréalières, ses champs de tournesol, son lin, son coton, son pavot, ses mûriers et son sucre de betterave confèrent à la ville une parfaite autarcie.

Ruse la Maudite

Cette ville cernée par les marécages a été complètement rasée lors du Tragique Millénaire et elle ne s'en est jamais remise. Ses ruines éventrées et ses cratères béants témoignent de la puissance des armes utilisées contre sa malheureuse population. Ruse est située sur la frontière Roumano-Bulgare. A plusieurs reprises, de part son intérêt stratégique et sa position commerciale privilégiée, les bulgars ont tenté de reconstruire Ruse. De courageuses familles de pionniers engagées dans ces entreprises se sont installées dans la cité, après quoi on n'a plus jamais entendu parler d'eux. Depuis, les marais peuplés de Baragouins ont contribué au développement d'un no man's land particulièrement hostile. Pourtant, même ces monstres se gardent de pénétrer dans Ruse.

Un réseau de tunnels sous les ruines est supposé abriter une fascinante race d'humanoïdes ayant atteint un cycle d'évolution supérieur et dotés de prodigieuses facultés mentales (Pour davantage de renseignements à ce sujet, consulter la Crimiée page 28 de ce supplément). Ces êtres semblent protéger ou garder un terrible secret et exterminent sans pitié ceux qui pénètrent leur territoire. Certaines personnes affirment avoir visité Ruse et en être revenues indemnes. Quand à savoir si ces hommes et femmes sont des illuminés ou s'ils disent la vérité...

Quoi qu'il en soit, pendant l'invasion granbretonne, une garnison de Vautours se rendra dans les ruines de Ruse pour y installer un avant poste. Quelques semaines après, une autre légion venue se reposer découvrira un campement complètement désert. Après ce mystère, une meute de Serpents sera envoyée dans la cité pour en résoudre les mystères. Cette centaine d'hommes subira un sort analogue. Suite à ce triple drame et pour d'obscures raisons, Kalan de Vitall ordonnera la fermeture définitive du dossier Ruse.

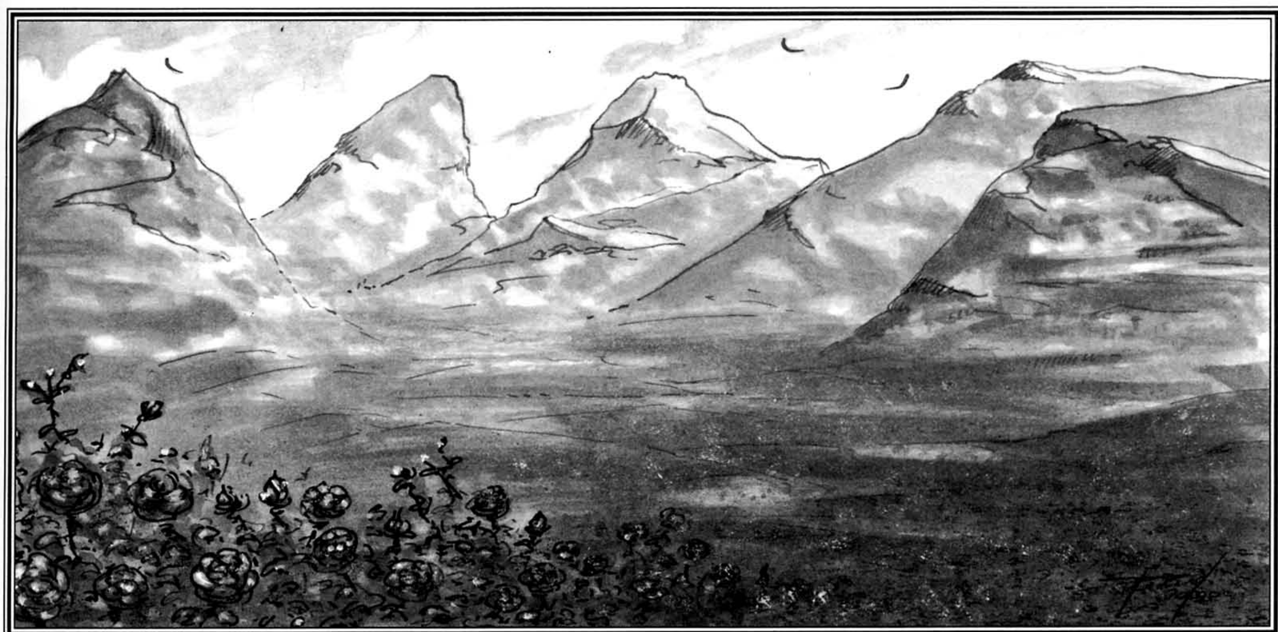
Les Montagnes Bulgares

Il s'agit du massif montagneux séparant la Bulgaria de la Grekie. Ses sommets sont pris dans les neiges éternelles, d'imposantes plaques glacées subsistant à longueur d'année à l'ombre des pics ou sur des versants protégés du soleil et du vent. Chaque printemps voit la fonte des neiges transformer les plus modestes cours d'eau en rivières turbulentes et dangereuses, lorsque la nature capricieuse ne les force pas à quitter leur lit pour provoquer de mortels torrents de boue. Une épaisse forêt de conifères s'est développée, protégeant une vie animale abondante et variée. Les sorciers botanistes sont nombreux à tenter leur chance dans les Montagnes Bulgares. Ils y trouvent parfois des espèces végétales aux propriétés exotiques. Malheureusement, ces reliefs sont si hostiles à l'humanité que peu d'expéditions en reviennent indemnes.

En effet, le terrain très accidenté des Montagnes Bulgares condamne les voyageurs à marcher, à moins de posséder des mules robustes, ou idéalement les robustes chèvres mutantes locales, parfois plus grosses que des poneys. Celles-ci constituent en effet le moyen de locomotion le plus rapide. Il est en outre facile de s'en procurer auprès des villages occupant les contreforts du massif. Ces agglomérations abritent diverses vocations de brigandage, les occasions de s'enrichir étant rares, et l'autorité du Roi Drosa lointaine. Les bandits et brigands exercent donc leur propre autorité, levant à volonté taxes et droits de passages, lorsqu'ils n'agressent pas simplement les voyageurs. Enfin, et il s'agit du péril qui a fait la réputation de cette région, les cavernes des Montagnes Bulgares sont hantées par une race de géants au duvet roux : les Géants de la Montagne ! Traditionnellement, ces derniers vivent en clans regroupant des familles d'une même lignée. Le Géant le plus puissant physiquement s'impose comme le chef de clan ; les jeunes défient régulièrement leurs aînés, afin de gagner le sommet de leur société primitive. Le perdant du combat, violent et barbare, est dévoré par le vainqueur.

Autre tradition cannibale, les adultes de chaque famille mangent les plus faibles et les malades lors des saisons difficiles : la sélection naturelle est ainsi assurée par les Géants de la Montagne qui sont leurs propres prédateurs. Étant donné leur peu de scrupules à se nourrir des membres de leur famille, il apparaît évident que les Géants ne dédaignent pas de croquer un humain de temps à autre. De fait, ils ont acquis une solide réputation de mangeurs d'hommes. Cependant, le cannibalisme reste une tradition qui, si elle n'est pas exceptionnelle, est loin d'être généralisée. De plus, en dépit de leur légendaire barbarie, les Géants de la Montagne respectent scrupuleusement leur proie. Ainsi, chaque captif a la possibilité de défier son bourreau au cours d'un duel à mort. Rares sont les étrangers qui connaissent cette loi immuable. Ajoutons que beaucoup de bulgars se montrent résignés lorsqu'ils sont capturés par un Géant de la Montagne et acceptent la mort. En cas de vic-





toire, le combattant est libre de partir. Dans le cas contraire, il est dévoré par son adversaire.

Oladahn, le compagnon de Hawkmoon, est lui-même le rejeton d'un intrépide jeune homme aux goûts particuliers - une espèce de sorcier - et d'une Géante de la Montagne. Au cours d'un hiver extrêmement rigoureux, sa mère a mangé son père, pour être dévorée à son tour par son oncle Barkyos, la terreur de la contrée, le plus grand et le plus farouche des Géants de la Montagne. S'il n'avait été aussi petit, Oladahn aurait également fini dans le gosier de Barkyos, mais il s'enfuit de son clan avant que l'oncle terrible ne se résolve à le croquer vraiment, pour se joindre à Hawkmoon.

Pour l'heure, il existe au moins huit clans de Géants de la Montagne qui ont été identifiés, chacun d'eux étant formé par une douzaine de familles disséminées et régnant sur huit régions distinctes des Montagnes Bulgares. Les frontières sont délimitées par le relief et les caractéristiques naturelles comme les forêts et les cours d'eau.

Les Géants de la Montagne vivent en autarcie et n'ont qu'assez peu de contact avec les humains. On sait néanmoins que les familles occupant les cimes les plus élevées de leurs montagnes sont les plus sauvages et qu'elles s'en prennent régulièrement aux autres Géants ; la raison d'une telle malveillance est peut-être issue de leur culte solaire, largement emprunté, ainsi que la plupart de leurs noms, à la culture grekienne. Ils croient régénérer le soleil en lui dédiant des offrandes sanglantes.

Un autre clan de Géants de la Montagne est au contraire réputé pour sa tendance à commercer avec les humains, proposant minerais rares et pierres précieuses contre tissus, métal forgé, verroterie ou diverses babioles issues de la civilisation humaine. Bien entendu, un tel commerce n'est pas sans risque pour les bulgars, mais les fous sont nombreux à braver le danger dans l'espoir de réaliser un profit substantiel.

La Bordure Est

La Bordure Est constitue la portion de terre qui fut le plus durement touchée par la Pluie de Feu qui s'abattit sur le pays lors du Tragique Millénaire. Elle s'étend sur une centaine de kilomètres tout au long desquels un chapelet de villes et villages jalonnent son littoral. La Bordure fut jadis le théâtre d'événements ayant laissé leur empreinte à travers les âges. Les ruines de cités répandues sur toute sa côte tourmentée sont là pour témoigner de cette réalité.

Farn'a (Grande Cité)

Quatrième grande cité de Bulgaria, Farn'a fait partie intégrante de la Bordure Est. Il s'agit d'une cité commerciale en pleine expansion. Son port ne cesse de s'étendre au dépend de ses plages de sables gris. Densément peuplée, cette ville a été édifiée sur les rives de la mer Noire dans une vallée très abritée des vents violents qui tourmentent le pays. Elle dispose donc de tous les atouts nécessaires à son développement pour peu que cesse la guerre commerciale. L'activité de son port est intense et attire un nombre important de marins, transformés en corsaires et flibustiers pour le compte des Princes-Marchands.

Farn'a est le fief du Prince-Marchand Sakiroff et de son ennemi héréditaire le Prince-Marchand Biloch de Yvaniv. En effet, Sakiroff s'est lancé dans un commerce de tabac florissant avec l'île de Rhodes et Biloch tente par tous les moyens de faire péricliter cette entreprise.

Pour finir, le marché aux esclaves qui se tient tous les jours dans les sombres hangars du vieux port est également très célèbre et aucunement contrôlé. Ici, ce sont les Princes marchands qui dictent les lois et manipulent la région à grand renfort de souverains d'argent.

Burgas (Métropole)

Cité portuaire et cité marchande, sa population double du fait des contingents de marins qui sillonnent ses ruelles et s'enivrent dans ses sinistres tavernes. La criminalité est importante dans cette ville où les rues mal éclairées constituent de véritables coupes jarrets. Une petite pègre prolifère à Burgas et dans sa faune hétéroclite. De même, la bande secrète des 8 Faucons d'Acier, une caste d'assassins professionnels des missions officieuses et des coups fourrés, trame dans l'ombre de sinistres machinations pour le compte de très puissants employeurs. Ces Faucons font preuve de beaucoup de doigté et sont réputés pour leur efficacité lors des assassinats. Leur signe distinctif de reconnaissance provient d'une opération et d'une modification des cordes vocales qui leur permet de pousser des cris aussi stridents que ceux des faucons. Ils utilisent fréquemment cet animal fétiche pour traquer leurs proies et sont des experts du corps à corps.

Le maître actuel des Faucons d'Acier est un connétable du nom d'Erecglion Aquila. Ses hommes portent des noms secrets empruntés à des espèces aux mœurs et aux plumages différents : le Pèlerin, le Hobereau, la Crécerelle, le Gerfaut, le Sacre, le Lanier et l'Emerillon.

Son réseau de renseignements tentaculaire est suffisamment étendu pour lui permettre de rayonner jusque dans les pays limitrophes de Bulgaria.

En outre, on le soupçonne de contrôler l'intégralité des activités illégales de Burgas. Aquila entretien d'excellentes relations de "travail" avec Shina et sa racaille. Lors de l'invasion granbretonne, les Faucons s'effaceront pour marquer leur neutralité, ceci après que le Gerfaut ait trouvé la mort dans un duel contre un connétable du Loup. A la libération, les Faucons reprendront leurs activités d'avant, tout en cherchant l'oiseau rare qui peut prétendre au titre de Gerfaut.

Les Faucons apportent un soin tout particulier à leurs ongles qu'ils portent longs et affûtés. Légèrement enduits d'un durcisseur, ces serres deviennent des armes très redoutables quand il s'agit de lacérer le visage d'une "proie".

Les Pêcheurs de Conques

La pêche aux coquillages est une des plus fabuleuses pratiques des habitants de la Bordure Est. Il s'agit de l'activité favorite de quelques pêcheurs robustes et courageux qui plongent quotidiennement dans les eaux froides de la Mer Noire pour ramasser les Conques Géantes qui y vivent. Ces mets très fins sont particulièrement appréciés par les classes aisées de Bulgaria qui se les arrachent à prix d'or sur les marchés de la Bordure. Une simple Conque de 10 kilos peut se négocier au prix de 200 Lev.

N'est pas pêcheur de Conques qui veut : il s'agit là d'un métier particulièrement difficile qui nécessite de plonger en apnée à des profondeurs de 50 à 60 mètres. Le danger est omniprésent et la mer Noire ne recrache pas souvent les cadavres ce qui contribue à entretenir les plus folles légendes aux sujets de monstres marins anthropophages. Pourtant, le caractère lucratif de cette pêche l'emporte sur toutes les craintes des pêcheurs.

Sites Intéressants

Le Grand Mur des Clameurs

Cet ouvrage date du Tragique Millénaire. Il s'agit d'un barrage gigantesque construit sur le fleuve Dunav et dont le béton retient encore le gigantesque lac artificiel de Farn'a. Ce grand mur est plein d'étranges représentations très colorées (Il s'agit en fait de graffitis). Beaucoup d'érudits s'interrogent sur les origines de ces décorations baroques et anachroniques et sur leur prétendue utilité. Certains y voient un message du très Haut ou un testament mystique laissé par les "anciens". D'autres croient qu'il s'agit d'une mise en garde. Les artistes quand à eux y voient quelquefois une preuve indéniable du talent artistique de l'âge d'or. Les hypothèses sont nombreuses, souvent bancales et biscornues.

La Gorge du Monde

C'est dans les environs de Burgas que se trouve le sinistre gouffre de la Gorge du Monde. Le site se compose d'un belvédère qui domine un puits dont l'origine est inconnue et qui s'enfonce de plusieurs centaines de mètres dans la roche effritée. Cet abîme insondable a des parois hérissées d'aspérités contenant de petits lacs dont les eaux limpides ont des reflets d'argent. Suivant les périodes de l'année et le climat, cette abîme recrache ou aspire des courants d'air suffisamment puissants pour emporter un homme ou au contraire, le projeter contre un des arbres ou des rochers environnants.

La Vallée des Roses

Cette vallée se situe à deux heures de cheval de Plodifia. Elle est abritée des vents car enclavée entre les trois Montagnes sans Nom qui s'inclinent graduellement vers l'est et aboutissent à une chaîne transversale reliant deux dépressions montagneuses. En ce lieu paisible pousse une variété de fleurs mutantes dérivées de la rose Persane. Ces immenses jardins naturels qui s'étendent sur des milliers d'hectares, envahissent les versants des Montagnes sans Nom. Pour les Bulgars, ces fleurs sont sacrées et ne se fanent jamais. Elles représentent les âmes de tous les défunts de Bulgaria. De fait, en cueillir une est considéré comme un péché mortel. Une fois l'an, les roses perdent instantanément toutes leurs pétales. Celui qui a le privilège d'assister à ce spectacle est un homme chanceux : les pétales, plus légers que l'air, s'envolent au gré du vent, dansant dans les cieux jusqu'à disparaître. On dit que c'est ainsi que les âmes des défunts bulgars gagnent le paradis.

Le Donjon Perdu

Il s'agit d'une très vieille construction de pierre perdue dans le massif de Rhodop. Son immense donjon est rongé par une végétation touffue. On prétend que des mutants se sont appropriés ce lieu. D'autres assurent qu'il renferme le plus fabuleux des joyaux. En réalité, une seule créature vit ici ; Ahambax, le colosse de pierre. Ce mutant est intégralement recouvert d'une carapace de roche grise dans laquelle sont incrustées des centaines de gemmes précieuses ou semi-précieuses dont la valeur va du simple carat jusqu'à plus de 100. En outre, le front d'Ahambax est orné d'un magnifique diamant arc en ciel, une pièce unique digne du trésor d'un Empereur. En parcourant les couloirs du donjon, on peut parfois découvrir des gemmes qui proviennent des débris effrités de la cuirasse d'Ahambax. Précisons que le colosse est un être bon, profondément marqué par le destin qui l'accable. Si on a l'occasion de lui parler, Ahambax se montre timide et triste, racontant sa malédiction avec beaucoup d'amertume. Il témoigne également d'une très grande culture puisque le dernier étage de son donjon renferme d'anciennes reliques du Tragique Millénaire et une bibliothèque d'une valeur scientifique considérable.

Si Ahambax est un être touchant et fragile, il devient un tueur impassible quand il se sent menacé ou s'il a le sentiment qu'on tente de le tromper. Il est fort possible qu'Ahambax profitent des fêtes de la danse des moissons pour se déguiser et se mêler aux hommes, dans le but de leur parler, de découvrir leur univers et pour combattre sa solitude.

La Forêt des Vieux Chênes

La forêt des vieux chênes se trouve dans une région désolée de la Bordure Est, à proximité d'une plage très difficile d'accès. Il s'agit d'une forêt de troncs de chênes atteints de gigantisme à tel point qu'il est impossible d'en voir le sommet. Leur cime est d'ailleurs perpétuellement noyée par un halo de nuages d'apparence divine. La forêt des vieux chênes fait l'objet d'une aventure "A la Cime des Vieux Chênes". Ce scénario, détaillé dans "Les Royaumes de l'Est III" (mars 2001), vous permettra d'en apprendre davantage sur les secrets que dissimule cette anomalie de la nature.

La Société Bulgare

Les Peuples Bulgars

Les Bulgars sont de souche slave. Ils ont la peau claire, mais les yeux et les cheveux de couleur variée. Ils sont robustes, solides, légèrement plus petits que les autres européens, durs à la tâche et résistants à la fatigue. Leur style vestimentaire raffiné l'emprunte souvent aux dernières modes moscoviennes. La Bulgaria présente un système monarchique appuyé par des Barons et des Ducs presque indépendants ne rendant au Roi Drosa qu'une loyauté superficielle ; celui-ci doit en effet revendiquer vigoureusement sa part des impôts levés auprès de la population. Si personne n'a oublié la sanglante révolution menée par les bulgars pour s'arracher à la dictature de l'Empire moscovien, il y a près de deux siècles de cela, la noblesse bulgare est parfois nostalgique du règne moscovien, durant lequel elle était plus prospère. Elle a donc rétabli dans certaines régions le servage qui avait été aboli lors de la révolution. Les chevaliers, hommes et montures caparaçonnés de métal, constituent la principale force militaire de Bulgaria. L'infanterie est composée pour un tiers de soldats de métier, le reste des rangs étant garni par des serfs mobilisés en vue de la bataille. La monnaie bulgare est le "lev", mais elle se concentre exclusivement entre les mains de la noblesse et, dans une moindre mesure, celles des citadins. Cela explique pourquoi le troc est aussi présent dans ce pays. La langue nationale est le Bulgar.

L'habitat typique utilise principalement le bois et la pierre comme matériaux de construction ; le premier étage surplombant généralement le rez-de-chaussée, qui repose le plus souvent sur des poteaux de bois. L'influence de la culture moscovienne est très sensible dans le style architectural, les œuvres d'art et la décoration des rues, des minarets ou des palais bulgars. Ainsi, on trouve aussi bien des habitats de maçonnerie à plusieurs étages et aux toits de tuiles ou des chaumières semi-souterraines creusées dans le sol argileux, d'où n'émerge que le toit à auvent : ces habitations primitives sont très utiles pour conserver la chaleur en hiver et la fraîcheur en été. De la même façon, les villes aux ruelles tortueuses sont certes poussiéreuses mais abritent quelque peu des vicissitudes du climat.

Les ressources alimentaires proviennent, pour l'essentiel, de l'agriculture, et un peu de l'élevage. Les forêts sont riches en gibier. Chevreuils, cerfs, chamois, sangliers sont des espèces très répandues et on rencontre aussi fréquemment des ours, des chats sauvages, des loups, des renards, des martres et des putois dans les sous-bois. Toutefois la chasse est un privilège que se réserve le seigneur. Toute infraction à cette loi est considérée comme un vol et passible de la peine de mort. Cela n'empêche pas les braconniers de laisser pleinement leur art s'exprimer quand la famine est là.

La population, constituée en majeure partie de serfs, est largement sous alimentée et connaît fréquemment famines ou épidémies. Pour ces raisons, l'Église du Sincère Repentir possède une emprise considérable sur l'âme bulgare. De fait, plus d'une guerre entre les Barons a été déclenchée par les manœuvres politiques de l'Evek de Sophia.

Pendant deux siècles, la Bulgaria a été pratiquement coupée de tout contact intellectuel et matériel avec l'Occident. Cette interminable nuit historique a contribué à donner des Bulgars une image de rustres et une réputation d'arriérés, largement surfaite.

- **Le Peuple Sans Terre des Tziganes**

Ces bohémiens nomades, qui vivent en tribus, parcourent la Bulgaria et les Royaumes de l'Est. Ils sont haïs et craints par les Bulgars qui leurs interdisent l'accès de leurs cités et les chassent systématiquement. Ces exclus donnent quelquefois de petites représentations théâtrales et pratiquent couramment le vol. Ils louent officieusement leurs multiples talents pour accomplir toutes sortes de crimes pour le compte de certains Seigneurs Bulgars. Les

Prénoms Communs

Boris, Chrabr, Dalcev, Dobrejso, Dobri, Dzunev, Ferdinand, Hadzi, Histro, Jasenov, Josapha, Katarina, Kimon, Ljuben, Metodij, Nikolaj, Pejo, Sofroniv, Sondra, Sylvia, Tania, Valko, Vasil.

Noms Communs

Aprilov, Vasiliev, Botev, Levski, Karavelov, Georgiev, Dimitriov, Cervenkov, Grabovo, Bozveli, Slavejkov, Ivanko.

Tziganes ont généralement le teint mat ; leurs cheveux et leurs yeux sont de couleurs variés. Ils se déplacent en caravane qui a une histoire propre, le plus souvent perpétuée oralement au sein de la tribu par les plus anciens. Les Tziganes, de par leur situation précaire et leur mobilité connaissent toutes les rumeurs qui sillonnent les Royaumes de l'Est (et même au-delà de leurs frontières).

En Bulgaria, on dénombre au moins 20 familles de 100 à 300 individus qui vivent dans la promiscuité la plus totale de leurs caravanes.

Les Tziganes, dès leur plus jeune âge sont entraînés durement au maniement du bâton de combat, arme de fortune largement appréciée. En effet, ils vivent dans une nature très hostile et bien souvent, ils ne peuvent compter que sur eux pour se tirer des situations difficiles. Beaucoup prétendent que les clans Tziganes commercent le fruit de leur larcin avec les Géants de la Montagne ; rien n'est moins sûr. Quand aux relations qui existent entre les familles, elles sont inconnues mais rythmées par des alliances et des querelles séculaires, des mariages arrangés venant bien souvent sceller des amitiés entre clans.

Durant la conquête granbretonne, les Tziganes seront activement pourchassés et éliminés. Pourtant, malgré ces efforts acharnés, l'Empire ne parviendra pas à diminuer leur population de manière significative. A la libération, les Tziganes s'installeront sur une région déserte à cheval entre la Bulgaria et la Slavie. Ils revendiqueront la création de l'état Tzigane pour accueillir leur nation. Cette requête irrecevable les mettra encore davantage en marge de la société, en faisant des hors-la-loi.

• Les Montagnards, les Bergers et les Bûcherons

Les montagnards et les bergers vivent en marge de la société bulgare, reclus dans de petits habitats troglodytes fortifiés. Ces marginaux solitaires élèvent des troupeaux de chèvres ou cultivent toute sortes de légumes pour assurer leur subsistance dans des régions souvent hostiles, au milieu d'une nature difficile à maîtriser avec laquelle ils sont entrés en harmonie. Ils font d'excellents guides et dans beaucoup de cas, ils servent de médiateurs pour dénouer des situations délicates entre diverses ethnies. De leur côté, les Bûcherons évoluent en confréries qui s'installent avec leur famille dans le but d'exploiter des portions de forêt qu'ils achètent. Ils restent en moyenne cinq ans dans une exploitation puis la quittent, une fois ses réserves en bois épuisées. Ces communautés travaillent généralement en accord avec la nature et prennent grand soin des jeunes pousses d'arbres qui deviendront la matière première de leurs enfants.

Coutumes, Traditions et Folklore

Malgré l'époque difficile, les Bulgars ont conservé un esprit et un art de vivre très traditionnel, emprunté à leur culture ancestrale. Les fêtes et commémorations sont nombreuses et ont pour but premier de faire oublier la misère quotidienne qui guette tout un chacun. Elles permettent aussi de réunir les familles et les amis autour de banquets interminables. Parmi les manifestations les plus connues, on trouve les fêtes traditionnelles de Sophia qui commencent le 29 ème jour du 5 ème mois et durent trois jours, durant lesquels les manifestations folkloriques sont très joyeuses, de nombreux couples accourant de toutes les régions de Bulgaria pour se marier dans la capitale, gage de bonheur.

La danse des moissons est un autre rite régional destiné à fêter l'esprit de la végétation et sa miséricorde. Un peu partout dans le pays, des cortèges d'hommes et de femmes fardés et déguisés en créatures fantastiques, parcourent les villages et les villes. Ils s'arrêtent de maison en maison et improvisent des représentations gaies ou satiriques, parfois obscènes. Au terme de cette journée marathon, à l'issue des vœux d'abondance, le rite s'achève par le meurtre symbolique d'un champion incarnant l'esprit de la végétation. Commence alors le banquet qui dure 24 heures.

Le patrimoine des chansons populaires (chants lyriques, ballades, chants épiques, chants rituels) également très vaste, contribue à entretenir les légendes et à transmettre intactes aux jeunes les valeurs de leurs aînés.

La Flotte Bulgar

En cette fin de siècle, il règne une activité navale considérable en Bulgaria et le pays dispose donc d'une flotte conséquente.

Cette flotte essentiellement commerciale sillonne principalement la mer Noire et entretient un commerce soutenu avec les Karpathes, la Roumanie et quelquefois avec la Turkia. Une guerre commerciale s'est progressivement développée entre les Princes-Marchands qui tentent de dominer le marché et les nouvelles voies navigables. Cette situation est en passe de s'envenimer, principalement à cause des actions de quelques Princes-Marchands sans scrupule qui entretiennent des flottes de flibustiers armées pour s'attaquer aux navires concurrents et leur causer le maximum de tracas.

Depuis, les navires marchands sont devenus de véritables forteresses transportants des contingents de soldats qui assurent la protection des marchandises. Cette situation grotesque a pour conséquence de diminuer les volumes de cargaison et grève le coût des denrées.

En conséquence, les profits des grandes guildes ont chuté de manières catastrophiques et les prix de certains produits sont de-



venus astronomiques du fait de leur rareté. Cela a aussi contribué à dégrader de manières significatives les relations entre la Turkia et le Royaume de Bulgaria. La situation est telle aujourd'hui que le marché asphyxié doit impérativement trouver de nouveaux axes de développement.

Un seul marchand, Sakiroff Kenziev est allé à contre courant en armant ses bateaux pour qu'ils soient en mesure de couvrir de longues distances. Il s'est ensuite attaqué aux marchés de la mer du Milieu et à celui de la mer de Chypre. Pauvre et sans intérêt, les Princes-Marchands ont ignoré son action, jusqu'à ce que sa fortune devienne astronomique. Aujourd'hui, plusieurs Princes-Marchands jalousent le succès de Sakiroff et l'accusent de tirer les ficelles d'une machination qui a poussé les Princes à se dresser les uns contre les autres pour les mener à leur perte.

Malgré ce climat de suspicion, aucun n'a encore osé s'attaquer ouvertement à son formidable empire, par peur des représailles. En outre Sakiroff est soupçonné de faire le commerce de reliques du Tragique Millénaire avec les Toges Noires de Mehenlihis et bénéficie ainsi de leur protection.

Pour finir, les navires du Dieu Fou ajoutent encore à la complexité de la situation. Incontrôlables et insaisissables, ils sont remplis de furies qui terrorisent tous les marins et s'attaquent sans vergogne à tout navire battant pavillon étranger.

Après de violents abordages, ils massacrent une grande partie des équipages et capturent les survivants pour les offrir à leur maître ukranien afin de satisfaire sa perversité.

La Flotte Bulgare

Elle se compose essentiellement de deux types de bateaux :

• Les Dromons sont des navires armés pour la guerre : des trirèmes à deux mâts gréés en voiles latines, munies d'un gaillard d'avant et d'un gaillard d'arrière fortifiés. Au centre du navire, une tour de guerre vient compléter ce dispositif.

Des arbalétriers occupent ces espaces surélevés d'où ils peuvent cribler de traits les équipages adverses. Le Dromon emmène quelques 200 rameurs, 40 marins et 50 soldats. Si l'équipage est réduit à 40 marins, le navire peut alors emporter une cargaison de 60 tonnes.

• Les Uscières sont d'immenses navires marchands capables de transporter 100 tonnes de marchandises dans leurs vastes cales, cachées sous les flancs rebondis, en même temps qu'elles emmènent 10 officiers, 90 marins et 40 soldats.

De nombreux formats bâtards viennent panacher la flotte Bulgare. Lors d'une bataille navale, ces bateaux n'ont aucune chance de pouvoir rivaliser avec leurs homologues Granbretons, Espanyens ou Moscoviens.

L'Armée des Chevaliers

Concentré à Drosa, le régiment des Chevaliers regroupe un millier de combattants sous les ordre du vieux Maréchal de Bulgaria. Ses hommes sont bien armés, bien entraînés mais ne constituent pas une menace probante face à une armée moderne. En cas de conflit, l'armée des Chevaliers peut s'enrichir de 5000 piétons, le tiers étant des soldats de métier et le restant de la vulgaire piétaille.

La réputation des Chevaliers tient à leurs impressionnantes armures en acier dépoli. Leur existence contribue largement à maintenir l'autorité du Roi Drosa dans les proches environs de Sophia. Pour souder son régiment, le vieux Maréchal Nicolaj a exigé que les Chevaliers soient tous natifs des environs de la capitale. Cela a crée une unité remarquable et une fraternité inégalée dans ce corps de guerriers. Après l'assassinat du vieux Maréchal, le Duc de Tzeld prendra le commandement de l'armée bulgare. Lors de la conquête Impériale, les Chevaliers désobéiront à Tzeld leur ordonnant de se rendre sans guerroyer et combattront farouchement pour protéger leurs familles retranchées dans Sophia. Balayés par les armes modernes, ils seront décimés sections après sections dans des combats pathétiques. Quelques-uns d'entre eux survivront et rejoindront le maquis mais leurs actions resteront discrètes, même à la libération.

Hormis cette armée, plusieurs Seigneurs de Bulgaria entretiennent des corps de mercenaires dont l'importance et la qualité varie en fonction de leurs querelles du moment et de l'état de leur finances.

L'Eglise du Sincère Repentir

L'influence de l'église du Sincère Repentir est considérable dans tout le pays. Il s'agit du seul culte autorisé par le redouté Evek de Sophia. Celui-là même qui s'emploie à organiser la chasse des hérétiques et des païens qui échappent rarement au bûcher lorsqu'ils sont découverts.

Malgré cela, les Bulgars sont loin d'être des fanatiques et beaucoup d'entre eux sont athées, même si la religion a toujours eu un rôle important dans l'histoire de leur pays.

La Technologie

Comme la majorité des Européens, les bulgars appellent sorcellerie, toute manifestation irrationnelle à laquelle ils assistent. L'usage de cette magie, sous quelque forme que ce soit, provoque instinctivement un sentiment de crainte et de retrait de la part des bulgars qui fuient tout ce qu'ils n'ont pas la faculté de comprendre. En plus des prêcheurs de l'Église du Sincère Repentir qui ne cessent de ressasser les maléfices de la technologie, le souvenir de l'époque où l'Université de Sophia dispensait ses atroces expériences est encore très vivace. L'effrayant règne du sorcier bulgar Voïdok Goulka qui endosse la paternité des terribles Baragouins est un autre facteur qui donne sa connotation sulfureuse à la néo-science. De fait, un bulgar confronté à une manifestation scientifique s'enfuira à toutes jambes plutôt que de





Le Monastère des Toges Noires de Mehenlihis

Le Monastère des Toges Noires de Mehenlihis fut fondé il y a XII siècles de cela, en complément des diverses places fortes de l'ordre. Ses épaisses murailles et ses solides contreforts lui confèrent un air austère qui rappelle l'esprit des moines soldats ayant pris part à sa construction. L'intérieur est décoré de sculptures de bois incrustées d'ivoire. Les murs sont recouverts de peintures antédiluviennes reproduisant des motifs bibliques et des scènes de la vie courante. Outre sa fonction militaire, ce monument offre un véritable trésor de curiosités artistiques et historiques.

Ses habitants sont des moines au même titre que ceux du Mont Saint Michel ou ceux de l'île de Malte. Cette communauté s'est divisée en trois ordres, celui des Connaisseurs, qui conservent de génération en génération le savoir et la mémoire des temps anciens ; celui des Missionnaires, responsables des nouvelles vocations et des contacts diplomatiques avec les Princes et les Puissants ; et enfin, l'ordre des Porteurs de l'Épée, défenseurs du monastère et garants de sa survie. Ils pratiquent le piratage dans les mêmes proportions que leurs cousins, œuvrent dans le même but et servent les mêmes intérêts. Cependant, ils dépendent hiérarchiquement des ordres transmis par l'abbaye de Saint Michel. Mehenlihis se trouve sur l'île de Thiliziev à quelques milles des côtes Bulgares.

montrer de la curiosité ou d'affronter sa peur. En cas de rapport de force en défaveur d'un sorcier, celui-ci risque fort de finir sur un bûcher de fortune, sans autre forme de procès. Les sorciers bulgars sont peu nombreux mais généralement très puissants. Ils sont à l'origine de nombreuses expéditions qui visent à inhumer des reliques du passé. Pour couvrir les frais faramineux qu'engagent leurs recherches, les sorciers ont souvent recourt à de riches mécènes et de puissants seigneurs qui, en contrepartie, utilisent leurs talents pour assouvir leur soif de pouvoir et de puissance.

La médecine est la seule science qui fait l'unanimité. Sa pratique très appréciée dissimule souvent l'exercice d'autres sciences occultes mais a le mérite incontestable de rassurer le peuple et de mettre le sorcier à l'abri de ses foudres.

Nourriture et Boisson

Encore une fois, la cuisine traditionnelle est très ancrée dans la culture Bulgare. Les plats caractérisés par l'abondance de légumes tels que les aubergines, les tomates, les épinards... sont préparés et mélangés de toutes les manières possibles et imaginables. Les épices sont très présentes dans l'art culinaire du pays. En cette fin de 53ème siècle, la cuisine Bulgare est l'une des plus savoureuse et des plus originales de toute la péninsule des Balkans.

Les boissons sont également au premier plan des plaisirs Bulgars, avec la Prakia, une eau de vie légèrement anisée, dérivée d'un alcool Grek ou la Slifova : fameuse eau de vie de prune qui est soigneusement distillée dans des alambics de conceptions artisanales transmis de générations en générations.

Personnalités et Créatures

Nicof de Silistra : Evek de Sophia, 56 Ans

La dynastie des nobles De Silistra remonte très loin dans les âges, si loin qu'il est impossible d'en retrouver la véritable origine. Un quolibet qui se répand à mots couverts prétend que "les De Silistra sont Eveks de père en fils" mais cette affirmation est loin d'être vérifiée.

L'Evek Nicof De Silistra est un homme grand et maigre au visage ferreux et aux yeux fuyant qui n'inspirent pas confiance. Véritable homme d'église, il ne vit que dans le but d'accroître son pouvoir afin de transmettre un Empire ecclésiastique à celui qui doit lui succéder dans sa charge : son fils illégitime Hadrien De Silistra.

Personnage antipathique et austère, Nicof sombre facilement dans une logomachie pompeuse. De par sa position, l'Evek fait partie des personnages les plus influents des Royaumes de l'Est et dans bien des cas, ses paroles font loi.

Depuis plusieurs années, De Silistra dépense une grande partie de son énergie à comploter contre le Roi Drosa. Un désaccord sépare les deux hommes car Drosa limite le pouvoir de l'église du Sincère Repentir et l'empêche de prendre le pas sur tous les autres cultes qui existent dans le pays. Depuis cela, l'Evek applique une politique de prosélytisme qui vise à renverser le monarque.

Aussi, lorsque Tzeld s'opposera à Drosa, De Silistra conclura un pacte avec le Duc et lui offrira l'appui d'un grand nombre de ses fidèles. Après la chute de Drosa, l'Evek s'apercevra rapidement qu'il a été trahi. Il fomentera alors l'assassinat de Tzeld mais celui-ci, apparemment bien informé, le prendra de court et livrera le monastère de son fils Hadrien au vandalisme du Ténébreux Empire. L'édifice sera pillé et son fils sera sauvagement crucifié.

De Silistra interprétera cet assassinat comme un signe du ciel : il abandonnera sa charge d'Evek et se retirera dans la prière pour expier ses fautes et faire pénitence.

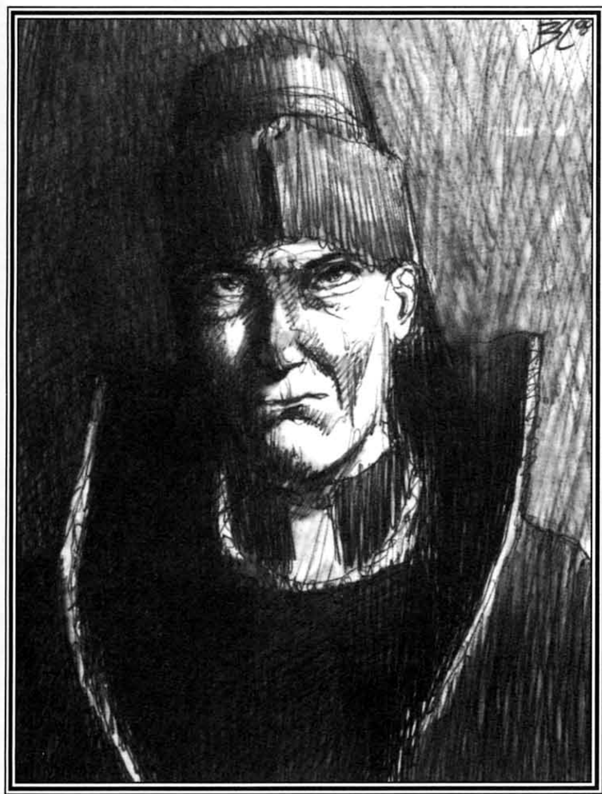
L'Evek de Sophia

FOR 08	**CON 12**	**TAI 16**	**INT 19**	**POU 17**
DEX 11	**CHA 13**			

Points de Vie : 14

Armure : sans





Alliance : +11, -20

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : aucune

Compétences : Art (Étiquette et Protocole) 104%, Art (Intriguer) 61%, Chercher 45%, Déplacement Silencieux 56%, Écouter 83%, Éloquence 98%, Royaumes de l'Est 79%, Évaluer 94%, Hypnose 37%, Bulgar 100%, Ukranien 91%, Slavien 89%, Latin 68%, Langage Commun 110%, Sagacité 76%, Maîtrise Technologique 49%, Réparer/Concevoir 104%.

Expertise Scientifique : Acide (3), Drogues (6), Horloge (2), Vaporisateur (1), Virus (6), Gaz (1).

Frère Bicini de Oro, 33 ANS

Élevé dans le sérail de l'ordre des Toges Noires en temps que Porteur de l'Épée, Bicini s'est rapidement imposé comme un habile tireur d'épée, ce qui l'a conduit à prendre la direction du monastère de Mehenlihis. Son charisme, son magnétisme et sa ténacité sont indéniables et les frères moines lui vouent une fidélité infaillible. Bicini est originaire d'Espanya. Lui et son frère ont été recueillis par les Toges Noires dès leur plus jeune âge et n'ont jamais connu la raison de leur abandon. Bicini est un homme athlétique, à la silhouette parfaitement équilibrée. Son visage froid et hermétique ne se déride qu'en présence de son frère, Porteur de l'Épée au Mont Saint Michel.

De Oro joue un rôle majeur dans la guerre commerciale qui secoue actuellement la Bordure Est. Il tire habilement les ficelles des machinations qui poussent les Princes-Marchands au bord de la faillite, dans le seul but d'accroître la fortune de son ordre. Il est aussi chargé de surveiller les agissements du Dieu Fou et s'est pour cela lancé dans une guerre navale contre ses "Navires de la mort". Accusant des pertes conséquentes, Bicini parvient à rester le maître de la mer Noire. Sa puissante flotte de croiseurs contribue largement à lui assurer des victoires sur l'ennemi.

Dans les prochaines années (5291), le Dieu Fou va échafauder la plus fabuleuse offensive contre les Toges Noires en s'attaquant directement à Mehenlihis. Les combats en mer et sur l'île dureront plus d'une semaine au cours de laquelle Mehenlihis sera rudement éprouvé mais sortira vainqueur de l'affrontement, après quoi le Dieu Fou mettra plus de deux ans à reconstituer les rangs de ses fidèles décimés.

Bicini reçoit ses ordres directement du Mont St Michel. Son frère trouvera la mort durant la chute de cette abbaye en 5296. Bicini se lancera alors dans une guerre personnelle contre l'Empire, entraînant ses moines dans des combats désespérés et des actions navales téméraires. Sa haine et son acharnement finiront par provoquer de virulentes représailles de la part des légions de l'ordre du Serpent de Mer qui après avoir vaincu la flotte de Mehenlihis, donneront l'assaut du monastère et le réduiront en cendres au terme d'un siège de 17 jours. Bicini sera capturé pour être déporté à Londra. Il parviendra à s'enfuir avec d'autres prisonniers et regagnera la forteresse de Rhodes. Jugé par ses frères pour insubordination, il sera déposé et fuira l'ordre des Porteurs de l'Épée. Qui sait alors ce qu'il deviendra.

Frère Bicini de Oro, Moine Porteur de l'Epée

FOR 18 CON 15 [30*] TAI 19 INT 15 POU 14
DEX 16 CHA 18

Points de Vie : 17 [25*]

Armure : Cuir bouillie 1d6 et Plaque Magnétique

Alliance : +35, -12

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Épée Longue* (2M) 101%, dégâts 2d8+MD, Pds 18 - *Épée Courte* 97%, dégâts 1d6+1+MD, Pds 20 - *Stylet* 73%, dégâts 1d4+2+MD, Pds 15.

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaire) 92%, Bagarre 67%, Éloquence 56%, Esquive 67%, Royaumes de l'Est 45%, Langue Commune 86%, Lutte 72%, Sauter 62%, Natation 64%, Médecine Rudimentaire 49%, Orientation 94%, Grimper 83%, Maîtrise Technologique 68%.

Expertise Scientifique : Il a suffisamment de connaissances techniques pour entretenir son armure.

** Ces scores correspondent à la prise quotidienne d'une substance appelée "la Liqueur d'Insensibilité". Ce produit à la couleur bleutée et au goût salé, entraîne chez toute personne qui le consomme une insensibilité physique. L'effet recherché par les moines est son action sur le cerveau. Cette drogue provoque un sentiment de bien être et de détachement. La douleur ou le plaisir ne sont plus éprouvés et le corps devient une mécanique au service de l'esprit. D'un point de vue technique, cette boisson double la constitution du personnage, s'il en boit quotidiennement.*





La Plaque Magnétique [6]

Cette relique du passé, utilise un principe établi sur la gravitation des corps. Elle est constituée d'une plaque d'acier flottant à une dizaine de centimètres de l'individu qu'elle protège. Cette plaque est reliée par ondes hertziennes à un système de capteurs jumelés à l'adrénaline du porteur. De fait, quand l'utilisateur se trouve en situation de stress, la plaque s'active automatiquement autour du corps et vient bloquer les attaques qui lui sont portés avec 99% de réussite.

De cette façon, le porteur n'a pas besoin de parer et peut se consacrer sur 2 attaques par tour sans malus. L'épaisseur de la plaque est suffisante pour absorber tous types de dommages. En outre, cette protection ne gène pas son utilisateur. Pourtant, cette armure a un talon d'Achille de taille. Ainsi, la plaque n'a qu'un périmètre de 30 centimètres carrés et elle ne peut arrêter les dommages qui couvrent des surfaces plus importantes que son aire ; particulièrement dans le cas d'un lance-flammes. De même, le port d'une armure de métal est incompatible avec celui d'une plaque magnétique et a pour effet de perturber son fonctionnement, la rendant ainsi inefficace.

Barkyos, Géant de la Montagne

Barkyos est un géant monstrueux, authentiquement barbare, brutal, massif et frustre. Un pelage galeux en désordre encadre ses yeux globuleux et injectés de sang. Sa bouche caverneuse est plantée de dents pourries qui renvoient une haleine fétide à chacune de ses paroles. Son incroyable masse de muscles et de chair porte les stigmates de plusieurs dizaines de blessures cicatrisées qui témoignent de la férocité des combats entre Géants. Il est vêtu d'un long manteau de fourrure sale et rapiécé dissimulant à peine les contours d'une armure de cuir artisanal.

L'oncle d'Oladahn appartient au terrible clan des Pourfendeurs de Crânes. Il est réputé pour être le plus célèbre, le plus grand et le plus fort des Géants de la Montagne. Même ses congénères craignent ses sottes d'humeur et cela fait 15 saisons que Barkyos terrorise sa tribu, pourtant réputée comme l'une des plus sauvages et des plus primitives.

Barkyos, Géant de la Montagne

FOR 39	**CON 18**	**TAI 41**	**INT 09**	**POU 12**
DEX 08	**CHA 02**			

Points de Vie : 30

Armure : 1d6+3 points de muscles et de peau épaisse ainsi que de cuir artisanal et de fourrure.

Alliance : +4, -28

Déplacement : Course-9

Modificateur aux Dégâts : +4d6

Armes : *Arc de Géant* 76%, dégâts 1d8+1+1/2MD - *Énorme Gourdin* 84%, dégâts 2d6+MD Pds 20 - *Jet de Pierre* 96%, dégâts 2d4+1/2MD.

Compétences : Grimper 92%, Écouter 84%, Bagarre 117%, Chercher 46%, Équitation 81%, Langue Commune 31%, Sentir/Goûter 68%, Se Cacher 91%, Pister 102%, Monde Naturel 63%.

Mutations, Tares et Malformations : Adaptation au Froid (3), Amélioration FOR (2), Amélioration TAI (2), Défaut de Pilosité (toison abondante), Gigantisme (4), Membres Déformés (faciès simiesque, membres courts et épais, doigts malhabiles). Points de Mutation : 11 (Mutation : 9, Sacrifice DEX : 2).

Les Chiens à Dents de Sabre

Ces gros chiens mutants constituent les prédateurs dominant de la Bordure Est de Bulgaria. Ils sont dotés de deux très longues canines qui font office de poignard. Impitoyables avec leur proie, ils n'en sont pas moins d'une beauté, d'une agilité et d'une force admirables. Ils sont quelquefois utilisés comme animaux de compagnie même si on les trouve le plus souvent à l'état sauvage. Ces chiens sont issus d'une race mutante stabilisée qui est douée d'une prodigieuse faculté d'adaptation : ils sont capables de s'accoutumer à n'importe quel environnement en moins de 48 heures. Suivant les régions dans lesquelles on les trouve, ils sont herbivores, omnivores ou carnivores. Ils peuvent chasser en meute mais il est aussi fréquent de rencontrer des spécimens isolés. Les chiens à dents de sabre sont parfois capturés et dressés au combat pour participer à des tournois plus ou moins légaux.

La noblesse Bulgare et Grekienne se montre très friande de ces affrontements violents pour lesquels elle se déplace de loin et mise des sommes faramineuses.

Chien à Dents de Sabre Sauvage

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3d6+6	17
CON	3d6+5	16
TAI	1d6+10	14
INT	1d6+3	07
POU	2d6	07
DEX	3d6+6	17

Points de Vie Moyens : 15

Armure : 2 points de peau et fourrure

Déplacement : Course-10

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1d4

Armes : *Morsure* 55%, dégâts 2d4+4+MD - *Griffes* (x2) 70%, dégâts 1d4+MD.

Compétences : Chercher 45%, Déplacement Silencieux 70%, se Cacher 60%, Sentir/Goûter 80%, Pister 50%.

Mutations, Tares et Malformations : Adaptabilité (6), Dents de Sabres (3), Défaut de pilosité, Aucune Conscience Animale. Points de Mutation : 9.





Les Trivulges

Énorme carnassier à la peau très sombre, le Trivulge est particulièrement craint pour ses talents de chasseur. Avec des pointes de vitesse voisines des 120 kilomètres/heure, il est sans conteste le prédateur terrestre le plus rapide des Royaumes de l'Est. Sa dentition est atrophiée hormis pour les trois incisives supérieures qui sont très développées, à tel point que certains guerriers les montent en petits boucliers quand ils viennent à bout de tel monstre ou quand ils ont la chance d'en trouver un spécimen mort (c'est le cas le plus fréquent). Ces dents, aiguisées comme des lames de rasoirs forment de véritables hachoirs, actionnés par une mâchoire puissante.

Dès qu'il a flairé une proie, le Trivulge, à l'instar du requin, ne la lâche plus, même s'il doit parcourir des centaines de kilomètres pour la retrouver. Le Comte Farogof fit les frais de cette sinistre réputation. Ayant participé à une chasse au Trivulge infructueuse, il fut pris en chasse par sa proie à laquelle il échappa in extremis. Après avoir regagné son comté à quelques cents kilomètres de là, il fut retrouvé par le carnassier 8 jours plus tard et finit impitoyablement déchiqueté devant ses laquais impuissants.

On rencontre ces mutants en faible quantité en Bulgaria et dans les pays frontaliers. Même s'ils n'ont pas peur de l'homme, ils évitent les régions fortement peuplées.



Trivulge Adulte

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	8d6+10	38
CON	6d6	21
TAI	8d6+5	33
INT	1d6+2	06
POU	2d6	07
DEX	4d6	14

Déplacement : Course-19

Points de Vie Moyens : 27

Armure : 5 points de peau épaisse et de fourrure

Modificateur aux Dégâts Moyen : +3d6

Armes Naturelles : *Griffes* (x2) 65% 1d6+MD - *Sabots* 45% 2d6+MD - *Morsure* 50% 3d6+4+MD.

Compétences : Pister 115%, Sentir 105% Se Cacher 95%, Chercher 100%.

Mutations, Tares et Malformations : Amélioration FOR (2), Amélioration TAI (2), Rapidité (5) Défaut de Pilosité (toison abondante), Gigantisme (4), Berserk, Membres Déformés. Points de Mutation : 13.







La Crimiée




Sculpté entre terre et mer, le spectre de Crimiée hante la mémoire fugitive d'une civilisation déchue, au passé des plus glorieux.

L'Histoire de l'Ordre des Princes Souverains

Bien avant l'embrasement du conflit mondial, l'état indépendant de Crimiée était une nation qui prônait le désarmement planétaire. Son peuple, entièrement orienté vers l'avenir, était alors convaincu que seul l'enseignement de la sagesse pouvait amener l'humanité jusqu'au stade ultime de son évolution.

S'il est impossible de savoir aujourd'hui pourquoi les Cryméens caressèrent ces vieux rêves, il est certain par contre qu'ils devinrent ainsi une civilisation phare aux yeux du Monde, à tel point qu'on les investit d'immenses pouvoirs judiciaires et politiques.

C'est à cette époque que les Cryméens instituèrent le Haut Conseil des Très Sages dont la mission principale était de surveiller l'humanité et ainsi de statuer sur ses débordements. Les Très Sages avaient alors un droit de veto suffisant pour bloquer voire contrecarrer les décisions des autres états.

Quand la pluie de Feu s'abattit sur le Monde, les Très Sages tentèrent vainement de s'opposer aux décisions désastreuses qui acheminaient la civilisation à sa perte. Malheureusement, leur acharnement ne fut pas suffisant face à l'ampleur de la folie humaine et ils restèrent désarmés, réduits à contempler l'étendue du désastre.

Dans le but de se protéger du chaos qui déchirait le Monde, ils prirent la décision de fermer les frontières de leur état, abandonnant les hommes à leur sauvagerie fratricide...

Le Tragique Millénaire

A la fin de la guerre (2068) la Crimiée subit à son tour des vagues successives d'invasions qui brisèrent sa population et sa culture, mettant fin à la suprématie du Haut Conseil des Très Sages. Cependant, les Cryméens se relevèrent relativement rapidement de l'holocauste en faisant appel au puissant réservoir de connaissances qu'ils avaient patiemment accumulés. Ils débarrassèrent leur patrie de toute pollution nucléaire, bactériologique et chimique puis se mirent en marge du Monde en créant des barrières artificielles telle que la Marche. Ces constructions se révélèrent largement suffisantes alors pour repousser les tribus primitives qui sillonnaient l'Europe, la mettant à feu et à sang.

Une nouvelle ère de paix et de prospérité commença alors pour l'état de Crimiée, isolé sur sa presqu'île anachronique et détachée des tragédies qui engloutissaient le reste du Monde.

Pourtant, les Cryméens, fiers et rancuniers gravèrent au plus profond de leur mémoire le souvenir amer d'une humanité coupable d'avoir activé les mécanismes de l'armaggedon et d'avoir brisé la douce harmonie de leur pays. Cette erreur de jugement resta impardonnable à leurs yeux car elle avait ouvertement précipité la civilisation à sa perte en détruisant l'Age d'Or.

La Mort de la Terre de Crimiée

L'isolement des Cryméens les conforta dans leurs convictions d'être une élite Universelle. C'est à partir de ce moment qu'ils fondèrent l'ordre des Princes Souverains. Peu de temps après, des scientifiques Cryméens particulièrement sagaces inventèrent une machine fantasmagorique baptisée : le Cyclotemps.

Cette création infernale était conçue de manière à canaliser une matière intangible appelée ; essence des possibilités. Cette substance est supposée donner à chaque monde l'énergie indispensable au cycle de son Évolution. Les Princes Souverains envisageaient alors d'utiliser le pouvoir immense de ce fluide pour atteindre un seuil ultime d'évolution de leur civilisation.



> "Et la Terre devint vieille, ses paysages se patinèrent, montrant les signes de l'âge, et ses voies se firent étranges et capricieuses, comme celles d'un vieillard à l'approche de la mort."
>
> **- Haute Histoire du Bâton Runique -**

Malheureusement, le Cyclotemps fit payer un lourd tribu à la terre de Crimiée en échange de ses services. Cette machine diabolique vampirisa la moindre once d'énergie, privant la terre de sa fertilité, la vidant systématiquement de toute vie animale et asséchant ses lacs. Le mécanisme du Cyclotemps était si parfait qu'il capturait les moindres parcelles de force primitive pour les mettre à disposition de la race Souveraine.

Cette logique imparable contribua largement à faire de la Crimiée un fruit sec et sans vie. La machine infernale regroupa progressivement les Possibilités volées sous forme d'un liquide qui s'écoulait en cascatelles et se jetait dans le lac des Possibilités creusé artificiellement en plein cœur de la Crimiée. Aujourd'hui encore, la consommation régulière de cette substance accélère le cycle d'évolution d'un individu : la liqueur se substituant à tous les besoins alimentaires et détachant progressivement l'individu des réalités humaines.

Les Néo-Princes

Les effets pernicieux du Cyclotemps se manifestèrent rapidement. Une grande part des Cryméens succomba aux émanations de la machine, réalisant une première phase de sélection naturelle qui n'épargna que les plus forts. Puis l'ensemble des survivants devint stérile stoppant net la croissance de la population.

L'évolution nécessite en effet que l'humanité se désincarne progressivement ; plus l'homme évolue et moins il se rattache aux choses physiques et matérielles : l'évolution terminale devant aboutir à l'unité, ce à quoi les Princes Souverains étaient parvenus par le biais de leurs conversations télépathiques. Le lien qui les

Le Passage

Le Passage est un moment intense pour les Princes, Il s'agit en fait de la sensation qu'ils ressentent au moment où ils franchissent un nouveau cycle d'évolution. Ils éprouvent alors un sentiment de parfaite harmonie avec tout ce qui les entoure. Ils comprennent tout et ont enfin les réponses aux questions qui les assaillaient au cycle précédent. Puis viennent de nouvelles questions encore plus tourmentées et auxquelles seul le franchissement d'un nouveau cycle peut amener la réponse.



unissait était si fort alors qu'il leur permettait de se maintenir artificiellement en vie.

Ceux qui avaient le privilège de consommer quotidiennement la liqueur des Possibilités connurent une ère de prospérité et une évolution prodigieuse de leurs facultés intellectuelles et psychiques, inégalées à l'échelle de l'histoire humaine. Ils accédèrent à de fabuleux pouvoirs tels que la clairvoyance et la clairaudience, de sorte qu'ils détenaient la réponse à la plupart des questions et avaient la faculté d'entrer en communion avec d'autres civilisations. A l'époque où tous se regroupèrent aux abords du lac des Possibilités, leur degré de civilisation était tel qu'il n'était plus du ressort de simples humains de l'apprécier.

Dans le même temps, au fur et à mesure qu'ils se détachaient de leur humanité, le Bâton Runique perdit prise sur le destin des Princes. L'entité se révéla incapable d'enrayer leurs excès malgré ses nombreuses tentatives pour les détruire. Par le passé, plusieurs de ses agents ont tenté de renverser les Princes. L'un d'eux, porteur de l'amulette rouge fut terrassé et son précieux pendentif fut perdu.

Aussi parfaits soient-ils, les Princes Souverains n'avaient pas davantage leur place sur la Terre que partout ailleurs dans le Multivers. Malgré leur étonnante perfection, ils connaissaient un ennui abyssal dans leur Olympe isolé. Aucun d'eux ne pouvait théoriquement prendre le pas sur ses congénères, tous ayant atteint le même degré d'évolution. De plus, le Cyclotemps avait irrémédiablement bouleversé la donne fondamentale de la nature. A présent, la race Souveraine était devenue une élite qui avait déjà dépassé le 14ème cycle d'évolution pour prétendre à la perfection. Elle se trouvait dorénavant dans un équilibre précaire qui la situait entre la bête et le surhumain. Le plus terrible est que pour parvenir à un tel degré de perfection, les Cryméens avaient puisé inlassablement dans les ressources du lac des Possibilités. Ils avaient commis un crime impardonnable contre la vie en sacrifiant toutes les ressources de la terre au profit de leur minorité...

A l'aube du sixième millénaire, les Néo-Princes et désormais esclaves de la consommation de liqueur des Possibilités, reclus dans leur tour d'ivoire, prétendirent au titre de Dieux. A cette même époque [5004], Artus Guetteur de Mondes proposa la conquête de nouveaux territoires, afin d'enrichir la qualité de la liqueur des Possibilités qui s'affaiblissait...

L'Inévitable Sécession

Artus avait alors pressentit que la source du pouvoir des Cryméens, le sang de la terre de Crimiée, parvenait à son stade terminal d'exploitation. Il fallait impérativement conquérir de nouveaux territoires, au risque de voir les Princes régresser. Artus avait alors projeté la création d'un immense Cyclotemps destiné à vampiriser toute la planète, provoquant certes son dépeuplement prématuré, mais assurant la matière suffisante à la survie et à l'évolution des Néo-Princes. Il semblait alors impossible que la race humaine actuelle qui appartenait au 7ème cycle puisse un jour prétendre à une évolution organique et spirituelle suffisamment rapide pour les rejoindre. Pour Artus, cela justifiait amplement son sacrifice.

Plus tard, le Guetteur de Mondes envisagea sérieusement de partir à la conquête d'autres Plans d'existence. Avec les nouveaux Mondes conquis, il projetait d'accroître la vigueur et la richesse de la liqueur des Possibilités pour accélérer encore son prodigieux pouvoir.

Au début, cette proposition fut très bien accueillie tant il était évident que les Néo-Princes couraient à la catastrophe s'ils se contentaient de consommer les seules ressources de la Crimiée, pratiquement épuisées. Pourtant, un dissident, le Prince Wool' Heim s'opposa à ce projet ambitieux en rappelant les lois d'équité

Science de l'Évolution et Cycles de la Vie

En remontant l'échelle du temps jusqu'aux premiers balbutiements de l'humanité, on arrive à isoler sept stades principaux d'évolution successifs qui ont amené l'homme à sa définition actuelle. Les sept premiers cycles débutent par l'Australopithèque, suivi de l'Homo Habilis, puis de l'Homo Erectus, de l'Homo Sapiens, de l'Homme de Néandertal, de l'Homme de Cro-Magnon pour finalement aboutir à l'homme "moderne".

Dans le monde du Tragique Millénaire, les hommes appartiennent au septième cycle d'évolution.

Les mutants quand à eux dérogent à cette définition et leurs organismes peuvent remonter l'échelle du temps : cas le plus fréquent, ou au contraire être ultra évolués : cas beaucoup plus rare.

Rappelons en effet que la plupart des individus mutants incarnent des formes rétrogrades de l'humanité.

Les effets de la liqueur des Possibilités sont d'accélérer considérablement le cycle d'évolution du spécimen qui la consomme, ramenant à quelques années, des processus d'évolution qui nécessitent habituellement plusieurs milliers de siècles de mûrissement. Il va de soi que l'accomplissement de ces prodigieuses modifications nécessitent de puiser une énergie phénoménale dans le potentiel des variétés infinies de la Loi et du Chaos

On peut raisonnablement penser que la liqueur de Possibilités obéit aux règles qui suivent : après 1 année de consommation, l'homme atteint le 8ème cycle, il franchit le 9ème cycle après 2 années supplémentaires, 4 ans plus tard, il atteint le 10ème, etc.

Cette évolution suit la courbe de Gauss, très rapide au début, elle ralentie ensuite de manière significative.

Avec l'affaiblissement de la liqueur, le processus peut finir par s'inverser.





et d'égalité qui gouvernaient leur civilisation et qui interdisaient catégoriquement à un Prince de prendre l'aval sur ses congénères. Cette mésentente amorça une situation de crise insoluble car les Cryméens, détachés des sentiments humains, n'avaient plus l'habitude d'avoir des choix à faire. Aussi anodine qu'elle soit, la dispute s'envenima rapidement, chacun campant fermement sur ses positions. Les Néo-Princes se scindèrent alors en deux groupes parfaitement égaux : l'un prenant le parti du Guetteur de Mondes, l'autre celui de Wool'Heim. Chacun s'installa sur les rives diamétralement opposées du lac des Possibilités. La situation continua à s'aggraver tant et si bien que la guerre éclata [5011]. Ce conflit ne ressemblait à aucun de ceux qu'avait connu l'humanité auparavant. Il eut lieu à l'abri du regard des hommes, si loin d'ailleurs, que peu d'entre eux en eurent vent. Les deux clans unirent leurs fantastiques pouvoirs psychiques et leurs extraordinaires facultés mentales pour se livrer une lutte ésotérique au dessus du lac. Cette guerre requit une quantité de fluide astronomique, pillée aveuglement dans les ressources de la Crimiée. Les deux forces adverses étaient si puissantes et si parfaitement identiques qu'un équilibre exemplaire naquit de ce combat, équilibre que rien ne semblait pouvoir rompre. Cette guerre d'équilibre se poursuivit ainsi près d'un siècle [5094] sans qu'aucun des participants ne parvienne à l'emporter. Elle aurait pu s'éterniser si Wool'Heim, ne s'était finalement retiré du combat psychique, rompant l'harmonie artificielle et condamnant ses semblables à une fin atroce. Par sa faute, les âmes de ses congénères volèrent en éclats, littéralement atomisées par les immenses pouvoirs qu'elles avaient mis en branle. Tous furent dispersés en une multitude de fines particules, incapables de se restructurer et condamnées à errer ainsi pour l'éternité. C'est cette malédiction qui est la cause du malaise ressentit quand on pénètre en Crimiée. Les âmes rancunières des Princes déchus sont partout et prennent un plaisir malsain à hanter le cœur de ce pays...

La Situation Actuelle

Wool'Heim est désormais le seul survivant et l'unique témoin de cette glorieuse époque. Il a maintenant atteint le 17 ème cycle d'évolution et ses pouvoirs sont immenses de même que ses facultés extrasensorielles. Hélas cette situation se fissure à cause du lac des Possibilités dont la liqueur a perdu beaucoup de ses facultés et continue de s'affaiblir d'année en année.

Contrairement aux autres Royaumes de l'Est, la Crimiée vit hors de son époque, loin des machinations et des intrigues qui minent les autres nations d'Europe. Son dirigeant, Wool'Heim voudrait entreprendre un voyage dans un autre plan d'existence mais il est comme paralysé dans ses choix décisionnels par sa nature profonde. L'objet de sa quête est de trouver ce qu'il appelle “La Réponse” sans qu'il soit possible de savoir quelle est la question qu'il se pose. Manifestement, il est à un tel stade d'évolution qu'il ne raisonne plus du tout comme un humain. Il sait qu'il ne peut entreprendre ce voyage seul et qu'il doit s'entourer d'humains dont les nombreux défauts, naïveté, méfiance et esprit critique, peuvent l'aider dans sa quête. De fait, il est certain que seule la curiosité d'aventuriers est susceptible de sortir la Crimiée de la torpeur où elle s'enlise.

Événements Futurs

5296 : Wool'heim apprend la disparition d'un bataillon de soldats Granbretons dans les ruines de Ruse la Maudite en Bulgaria. Bouleversé par la nouvelle, il espère avoir retrouvé la trace de la centaine de Princes Souverains chassés de Crimiée plusieurs siècles auparavant...

5298 : Les implacables fourmis légionnaires sortent de leur tanière et attaquent plusieurs villages d'Ukranie. Plusieurs meutes de masques Chiens sont littéralement taillées en pièces en tentant de s'opposer à la progression des insectes. Les massacres et les enlèvements perdurent 2 mois au-delà desquels les fourmis disparaissent subitement... Curieusement, ces événements étranges et la conviction suicidaire des fermiers ukraniens suffiront à convaincre les Granbretons d'avorter la conquête de Crimiée.

Géographie

Peu après la Pluie de Mort et avant l'avènement des Royaumes de l'Est, la Crimiée fut la terre d'une civilisation étrange et sophistiquée. Sa sorcellerie fut si puissante qu'elle permit entre autre l'élévation de constructions terrifiantes comme le Pont de Vie et qu'elle remodela définitivement le paysage de la région.

Qui était ce peuple, d'où venait-il et pourquoi s'est-il éteint ? Beaucoup se posent ces questions aujourd'hui. Mais bien des siècles après sa disparition, il continue à inspirer une crainte et un respect tenaces.

Les plages de galets des côtes de Crimiée donnent sur des falaises abruptes et lugubres. Le pays se révèle plutôt plat et verdoyant, peu d'accidents géographiques troublant sa monotonie. La presqu'île de Crimiée s'avance largement dans la mer Noire qu'elle délimite. Ses côtes abruptes abritent en contrebas quelques timides repaires de pirates dans des criques et des anses sordides. On trouve également des villages à la populace timorée.

Ce triste constat réside dans le fait que tous les mécanismes complexes qui régissent les lois de l'évolution et de la reproduction des espèces ont été irrémédiablement détruits, amenant lentement à la disparition de toute vie autre qu'aux abords immédiat du lac des Possibilités. A cause de ces abus, la pérennité toute entière de la Crimiée est fortement menacée.

Le centre de la Crimiée fut surélevé artificiellement par la puissante magie du Peuple souverain. Le pays tout entier donne l'impression d'avoir littéralement poussé du sol sous quelque mystérieuse impulsion. Au nord, ce plateau peu accidenté se termine, sur l'isthme de Perekop, par la Marche qui tombe à pic sur les plaines d'Ukranie. La Marche est certainement la caractéristique la plus pittoresque de Crimiée ; il s'agissait autrefois d'une montagne s'élevant dans la partie méridionale de la presqu'île et qui est au-



Ce matin-là, je commandais la prise d'un petit village situé sur une portion de terre comprise entre la Crimiée et l'Ukranie. Nous étions vainqueurs mais avions donné une occasion unique à des gueux d'en réchapper. Certes, nous les avions acculés contre une montagne qu'on nomme banalement la Marche. Il est certain que mon bataillon allait tailler en pièces le plus grand nombre mais plusieurs d'entre eux avaient la possibilité de s'échapper en escaladant cette falaise : entreprise ardue certes mais pas impossible pour un homme dans la force de l'âge. Bizarrement, aucun des gueux n'osait s'approcher du relief rocheux, lui préférant la mort. Surpris par la terreur panique qui avait gagné leurs visages et qui m'était jusqu'alors inconnue, malgré toutes les missions de nettoyage auquel j'avais eu l'honneur de participer, je me saisis d'un de ces pouilleux. L'empoignant par le col, je lui ai ordonné de m'expliquer le pourquoi de son effroi. Pour toute réponse, il me gratifia d'un borborygme confus et nasillard tout en gesticulant. N'entendant rien à son langage primitif et lassé par cette mascarade, je plongeais prestement ma lame dans son cœur. Le souvenir de cette scène hanta longtemps mes nuits, jusqu'au jour où je finis par apprendre la signification de son terrible message : Maudite, cette terre est maudite...

- Témoignage extrait du journal intime du Commandeur Jerian Afnar du Sanglier

jourd'hui presque parfaitement nivelée à cent mètres d'altitude. Autre fait troublant, la faune végétale, qui s'est développée librement depuis plusieurs siècles, est presque totalement exempte d'arbres, excepté à proximité des rares lacs et des quelques cours d'eau naturels.

Faune et Flore

Cette région désertique a été autrefois un des domaines dominants de la Loi. Après un long règne de changements et de variétés infinies, cette terre a atteint un niveau d'entropie nul. Une fois toutes ses possibilités épuisées, elle a été abandonnée par la vie.

Les paysages campagnards de Crimiée sont étranges. Bien qu'ils ressemblent à ceux de tout autre pays, ils présentent de subtiles différences difficiles à discerner. L'ensemble dégage une léthargie sinistre et donne l'impression d'un pays réel, revu en rêves. Aujourd'hui, le cœur de la Crimiée est pratiquement inhabité et sa végétation est d'une pauvreté affligeante, réduite à quelques touffes d'herbes maladives et autres arbres nains décharnés. Le pays n'est revendiqué par aucune des nations voisines qui le considère comme maudit.

Depuis l'avènement de la race des Princes Souverains, la Crimiée est demeurée insoumise et a toujours été épargnée par les grandes vagues d'invasion, même lors des campagnes de l'Empire de Moscovie. La Granbretanne ne dérogera pas à ce dogme et évitera méticuleusement de risquer ses troupes dans cette terre hostile et dépourvue d'attrait.

La Crimiée en un Clin d'Œil

Dirigeant : Wool'Heim le Survivant

Population [5290] : un millier de familles de fermiers qui vivent pauvrement sur la frontière nord, aux environs de la Marche.
2.000 Princes du 7ème Cycle.
Quelques Centaines de Corsaires.
Les habitants de Simferopol.

Principal Fleuve : le Dunav.

Sommets les plus élevés : le plateau de la Marche qui culmine à 100 mètres.

Produits importés : néant.

Produits exportés : néant.

Climat

La Crimiée bénéficie d'un climat particulièrement doux, stable et monotone. Le pays semble indifférent au cycle des saisons. Il est impossible d'expliquer l'origine de ce phénomène qui résulte probablement de l'influence du lac des Possibilités limitant encore le déroulement des cycles naturels. Par contre, il est fréquent de voir une mince couche de brume glacée, voiler le haut plateau de Crimiée, glissant lentement en vagues fantomatiques jusqu'aux habitations en contrebas. Ce brouillard est suffisamment dense pour perdre les voyageurs et les aventuriers assez téméraires pour partir explorer le cœur de ce pays mort.

Voyager en Crimiée

Il n'y plus de routes, plus de chemins dignes de ce nom dans ce pays, à la fois sauvage et désert. La plus sûre et la seule solution pour atteindre une destination est d'utiliser le bateau, malgré la menace des navires du Dieu Fou qui sillonnent inlassablement la mer Noire. Quelques rares villes, villages, repaires de pirates et contrebandiers jalonnent le littoral de Crimiée et constituent de bonnes bases de départ pour des expéditions d'exploration. Le cœur de la Crimiée, formé par le haut plateau est bien plus ingrat : les points d'eau y sont très rares et le gibier inexistant.

D'instinct, aucun animal n'entre en Crimiée de son plein gré. Les rumeurs de malédictions sont nombreuses à menacer les aventuriers désireux de piller les cités à l'abandon ; nul ne sait, à part peut-être le Bâton Runique, si elles sont fondées, mais il est certain qu'un malaise s'empare des cœurs les plus endurcis dès qu'ils aperçoivent les minarets effilés des cités du Peuple Qui N'est Plus. Toute créature doit réussir un jet de "Chance" : en cas d'échec, elle est démoralisée et refuse de fouler les rues désertes, à moins d'y

Distances et durée des voyages en Crimiée

De	à	Distance en Km	Durée en jours (1)	Durée en jours (2)
Simferopol	Kerch	270	14	7
Simferopol	Sébastopol	82	5	Non
Simferopol	Olympie	279	14	Non
Simferopol	Kerch	384	20	4

***(1)** Par voie terrestre et à pieds*
***(2)** Par la Mer Noire et la Mer d'Azov*

être poussée par des jets critiques "d'Éloquence" ou "d'Équitation", selon les cas ; si elle y est contrainte, toutes ses chances de réussir un jet de dés sont divisées par deux, tandis que même les aventuriers réussissant leur jet de "Chance" voient leurs jets pénalisés de 10%.

En effet, ils ont l'impression permanente d'être épiés et ressentent l'hostilité tangible qui émane des édifices habillés de verdure. Hormis ce malaise ambiant, les dangers sont rares en Crimiée, à part aux abords du lac de Possibilités et contrairement à ce qui est souvent avancé, il est très facile de traverser le pays : une fois que l'on a dépassé la Marche, ce relief impressionnant qui forme une véritable muraille de plus de 100 mètres infranchissable autrement que par une périlleuse escalade.

Régions et Cités

Sébastopol (Ruines)

Ancien port stratégique, la ville de Sébastopol surplombe maintenant la mer Noire du haut d'impressionnantes falaises qui se jettent à pic dans les embruns. De loin, la ville donne l'impression d'avoir été construite de manière à pouvoir résister à un siège. Par le passé, une garnison militaire, énergiquement commandée par le légendaire Général Botemkin tint tête plusieurs mois à des



troupes dix fois supérieures. Les ruines éventrées de l'ancienne cité témoignent de la violence des affrontements.

En 2048, Sébastopol devint la première cité automate de l'Alliance de l'Est, sorte d'immense laboratoire où toutes les tâches ingrates étaient confiées à des robots et à des machines de fabrication plus ou moins complexe. Actuellement, 20% de la cité continue à fonctionner car malgré les ravages du temps, Sébastopol a été ingénieusement édifiée de manière à s'auto-entretenir. L'action des hommes a été éliminée par l'invention de machines appelées les Récupérateurs et dont le rôle est de parcourir inlassablement les rues de la cité à la recherche de toutes les matières recyclables. Sébastopol s'étend sur un dédale de plusieurs centaines d'hectares, vides de toute vie organique. Malgré cela, assez régulièrement, des feux d'artifices célèbrent les fêtes nationales d'antan. De temps à autres, de sinistres hurlements déchirent le calme olympien des lieux, d'autres fois, ce sont des vrombissements qui sèment le désordre et brisent l'harmonie. De gigantesques machines aboient des ordres dans une langue aujourd'hui éteinte. D'autres fois encore d'immenses hauts parleurs sifflent des tonalités aiguës, très douloureuses à l'oreille humaine. Il existe une intelligence artificielle, un ordinateur central qui contrôle le dispositif et essaie de le maintenir en l'état. Mais son action s'avère de plus en plus difficile. Cette intelligence artificielle lutte contre le temps. Son ennemi invisible, “Le Grand Rien”, envahit Sébastopol au fur et à mesure que les machines s'éteignent ou deviennent irréparables.

L'âme informatique de ce gardien imprègne chaque machine, chaque parcelle mécanique de la cité et meurt à petit feu. Son savoir est colossal, autant sur la Crimiée que sur les autres pays du Monde mais ses connaissances remontent à l'époque de la guerre et n'ont pas été réactualisées depuis.

Sébastopol cache une autre énigme : une partie de la ville est constituée par des milliers de monticules verdâtres, des bâtiments en formes d'hémisphères et des sortes d'immenses igloos hauts de plusieurs dizaines de mètres. Ceux-ci sont tous bâtis suivant la même architecture qui privilégie d'interminables rangées de miroirs arrondis, assemblés en séries de grands cercles concentriques qui captent la lumière du soleil. Durant la pluie de feu, une partie de la population de Sébastopol s'est retirée dans ses immenses abris antiatomiques espérant échapper au désastre qui menaçait l'humanité. Des machines avaient alors été programmées pour libérer ces malheureux, une fois la radioactivité supportable. Aujourd'hui, la radioactivité est nulle et pourtant, les portes sont restées solidement fermées sans qu'on en connaisse la cause. Plusieurs hypothèses sont envisageables : peut-être les habitants sont ils tous morts, peut-être les machines n'ont elles pas voulu les libérer ou peut être se sont-ils finalement accommodés de leur retraite souterraine ? La question posée reste entière.

Simferopol (Ville)

Simferopol est une des rares cités côtières habitée. Construite sur des côtes rocheuses, c'est un repaire de brigands et de corsaires qui regroupe un millier d'hommes et quelques très rares femmes. Simferopol est fortifiée de toutes parts si bien qu'il est difficile de s'y faufiler pour les étrangers. Tous les corsaires qui transitent dans cette enceinte obéissent scrupuleusement aux lois de la flibuste. Ils sont peu loquaces et évitent de parler de la Crimiée prétendant que cela porte malheur.

Kerch (Village)

Kerch est un petit village enclavé entre terre et mer. Ses marins sont fameux et s'adonnent généralement à la piraterie et à la contrebande.

Olympie

C'est dans cette cité que se concentre les derniers représentants de la race des Princes Souverains. Olympie se dresse en plein cœur de la Crimiée, dans un immense cratère circulaire au centre duquel se trouve le lac des Possibilités. Le Cyclotemps, immergé dans ce lac, vampirise le pays et canalise sa force sous forme de petits ruisseaux qui suintent du sol pour s'y déverser en cascades.

Tout autour des falaises du cratère s'accrochent des palais divins sculptés dans la roche et noyés dans un paysage paradisiaque et particulièrement fleuri. Ici le luxe et le faste se côtoient dans une atmosphère olympienne. Quand on visite Olympie, on est frappé par le perfectionnisme de l'organisation qui y règne. Les habitants sont des princes du 7ème cycle que Wool'Heim a fait enlever dans les villages ukrainiens frontaliers. Ils sont bloqués à ce stade d'évolution car la liqueur des possibilités est désormais trop faible pour leur permettre d'accéder aux cycles suivants. Ils donnent l'impression d'être détachés des réalités humaines. Ils agissent mécaniquement, tout en se livrant à des pantomimes minutieuses et compliquées, un peu comme s'ils étaient dressés à faire leur travail à force

Les Pouvoirs Mystiques

Cette liste constitue quelques pouvoirs mystiques qu'ont acquis les Princes Souverains par la consommation quotidienne de la liqueur des possibilités. Elle n'est certainement pas exhaustive et se borne simplement à démontrer l'évidente supériorité des Princes sur le commun des mortels.

Pour commencer, tout Prince ayant atteint le 10ème niveau d'évolution est virtuellement immortel. Seule une mort violente peut mettre un terme à son éternelle épopée. Les maladies et autres infections sont sans effet sur lui.

Viennent ensuite leurs fabuleuses facultés, telle que la télékinésie, la télépathie, la clairaudience, la clairvoyance, l'hypnose, les prémonitions et l'intuition. Ce ne sont là que des échantillons de la phénoménale panoplie de facultés qu'acquièrent les Princes au fur et à mesure de leur maîtrise et de leur évolution. Chaque Maître de Jeu est vivement encouragé à imaginer de nouvelles facultés tout en restant dans la limite du raisonnable.





d'exercices longuement inculqués. Cela donne le sentiment d'une civilisation insectiforme. Ils ne semblent plus communiquer entre eux ou s'ils le font, c'est en utilisant des procédés inconnus du commun des mortels (la télépathie).

Sites Intéressants

La Marche de Crimiée

Cette Marche façonnée par la puissante science des Princes Souverains constitue actuellement une astucieuse muraille naturelle largement suffisante pour arrêter les colons ukraniens et pour mettre un frein aux ambitions expansionnistes de n'importe qu'elle nation. Elle prend son origine sur l'isthme de Perekop et culmine à 100 mètres. Quiconque désire la franchir doit se mesurer à des contreforts particulièrement escarpés et difficiles à escalader. De fait, même la Granbretanne arrêtera sagement sa conquête au pied de la Marche.

Le Lac Divin des Possibilités

Si le reste du pays est pelé, le lac et ses abords ressemblent à une oasis au milieu du désert. Ces environs sont en fait un véritable paradis qui bénéficient du réservoir des possibilités accumulées et dont les émanations se diffusent alentours. D'astucieux mécanismes permettent d'alimenter chaque bâtiment d'Olympie avec ce précieux nectar. Bizarrement, le lac est pratiquement ovale. Le liquide qui le constitue brillait autrefois d'un vif éclat émeraude. Aujourd'hui, sa couleur est pâle et laiteuse, à l'image de la terre de Crimiée, aveuglement pillée. Il est évident qu'en rompant le cycle naturel de l'évolution, le lac n'a pu se ressourcer ce qui à terme sonne son crépuscule.

La Nécropole de Mihoon

Il s'agit d'un immense mausolée qui s'étend sur des dizaines d'étages. C'est ici que sont enterrés tous ceux qui ont refusé de boire la liqueur des possibilités. Leur agonie a duré trois générations jusqu'à ce que la stérilité anéantisse totalement leur civilisation. La nécropole est un lieu très dangereux. Elle a été soigneusement piégée par ses derniers locataires pour empêcher que ses secrets soient violés...

Les Fantômes de la Terre de Crimiée

Depuis l'autodestruction du Peuple des Princes Souverains, il semble que toute vie animale ou humaine ait déserté le cœur de la Crimiée. A part de rares voyageurs ou d'intrépides aventuriers en quête de ruines à piller, il est improbable d'y rencontrer des formes de vie autres que végétales. Les ruines constituant les anciennes demeures du Peuple Qui N'est Plus sont altières, formées de dômes, de tours et de flèches, d'arches et de ponts délicats, envahis de forêts de lierres et d'autres plantes grimpantes. Une sorte de pierre volcanique noire et poreuse parait être le seul matériau de construction employé, et les édifices semblent avoir été fondus d'un bloc plutôt que taillés ou assemblés. Il est possible de trouver d'anciennes merveilles du Peuple Qui N'est Plus, mais la plupart ne semblent pas avoir de fonctions ou d'intérêts autres que la décoration. Toutes inspirent par contre l'ordre, l'harmonie, et la quiétude.

Les quelques habitants de la Crimiée sont de rares fermiers taciturnes, originaires de tous les Royaumes de l'Est, qui ont installé de petites exploitations agricoles en périphérie de la Marche de Crimiée. Ces fermes sont autonomes et agencées à la façon de petits hameaux protégés par de hautes palissades : bien qu'aucun danger physique ne semble les menacer, les colons se sentent ainsi

La Pertuisane des Justes

Cette arme d'hast damasquinée fut fabriquée par le Maître Artisan Neuigme de Kerch comme arme d'apparat pour équiper le Capitaine de la garde des unités d'élites de Crimiée. C'est une réalisation unique, montée sur une hampe de 2m20, entièrement coulée dans un alliage léger inconnu et couronnée par un large fer de lance à la base duquel s'attachent deux petites lames destinées à bloquer les attaques.

Un fait étrange réside dans sa matière : en effet, en cas d'analyse poussée de la composition de son alliage, celui-ci est censé avoir plus de 10 000 ans...

• Spécifications Techniques

La Pertuisane a une structure de 30 Pds et elle occasionne 2d6+1 des dégâts deauquel s'ajoute le MD de son propriétaire. Sa matière pierreuse semblable à de l'obsidienne est extrêmement légère et très facile à manipuler. Elle ne réfléchit pas la lumière et ne renvoie que des sons sourds et étouffés lors d'un choc.

• Défauts

La Pertuisane est légendaire et fut maniée par des guerriers prestigieux. Une légende prétend ainsi que seuls des hommes bons (Score d'Alliance positive supérieure à 50 et au moins deux fois supérieur au score d'Alliance négative) ou combattant pour une cause juste peuvent la manier sans risquer son courroux. Dans le cas contraire, elle porte malheur à son porteur, malédiction qui se traduit par le fait de décaler la valeur de réussite des jets, ainsi, une critique devient une simple réussite, une réussite devient un échec, et un échec devient une maladresse...





plus à l'abri. Ces communautés agricoles d'une vingtaine de membres sont généralement les derniers bastions de civilisation où les voyageurs et les explorateurs peuvent se ravitailler ou recevoir du soutien avant de s'enfoncer plus avant dans le cœur de la Crimiée.

La Technologie

Les manifestations de la puissante technologie du peuple Souverain de Crimiée sont légions dans le pays et dans ses environs. Le Pont de Vie est une ancienne construction, fruit de leur science oubliée, perdue dans la mémoire des âges. La plupart des objets technologiques exhumés des ruines du cœur de la Crimiée ont des fonctions aujourd'hui oubliées et sont uniquement utilisés pour la décoration sans que leurs propriétaires en connaissent le véritable usage. La technologie Cryméen, plus que toute autre, était orientée vers l'innovation des formes, l'harmonie et la perfection des créations.

La Pertuisane des Justes ne déroge pas à cette règle. Elle fut fabriquée par le meilleur artisan de Crimiée de l'époque pour être offerte à un haut dignitaire et servir à la pratique de sports de combats et à l'entraînement au noble art du maniement des armes d'hast. Depuis cette époque, sa trace a disparu.

Personnalités et Créatures

Wool'Heim le Survivant, Prince Souverain du XVII ème Cycle

Quand on pense à Wool'Heim, on s'attend à trouver un vieillard alors qu'en fait il a la physionomie d'un adolescent. Il est chétif, petit et son regard et d'une pureté désarmante. Sa peau est curieusement cuivrée, ses yeux et ses cheveux sont noirs et son visage est presque trop beau. Il est toujours laconique dans ses propos et le timbre de sa voix est plein d'une tristesse amère. Wool'Heim est de loin le plus puissant des Princes Souverains, il a atteint le 17 ème cycle d'évolution et ses pouvoirs sont tels qu'il est convaincu désormais d'être l'incarnation d'un Dieu.

Devenu immortel depuis son accession au 10 ème cycle, il porte le lourd fardeau de l'extermination de sa race comme une fatalité.

Aujourd'hui, la principale préoccupation de Wool'heim est l'affaiblissement de la liqueur des Possibilités. La situation est si préoccupante qu'il est possible que Wool'heim ne puisse plus se maintenir au 17 ème cycle mais entame un processus de rétrogradation. Il doit donc a tout prix trouver le moyen de pallier à ce problème et ne peut voir son projet péricliter.

La Marbounta

La Marbounta est un race mutante de fourmis légionnaires géantes qui vivent organisées en société particulièrement complexe. On trouve ainsi deux castes principales ; les ouvrières et les soldats, dont le rôle est de protéger la société contre les éventuels ennemis. Ces implacables fourmis guerrières ont des mandibules très puissantes et se déplacent en grandes armées, se nourrissant d'animaux morts ou tuant pour se rassasier. Rien ne les arrête. Quand la piste semble trop accidentée pour poursuivre une progression classique, certaines comblent les dénivellations de terrain avec leurs propres corps pour faciliter le passage des autres. Si le trou est trop important, elles s'accrochent solidement les unes aux autres jusqu'à constituer un pont au dessus du vide, après quoi, suivant les situations, elles font le sacrifice de leur vie. Véritable plaie, ces fourmis géantes sont recouvertes d'un exosquellette de chitine très rigide qui les rend particulièrement résistantes.



A l'heure actuelle, il semble qu'il n'existe qu'une seule colonie de Marbounta. La légende veut que celles-ci puissent rester plus d'un siècle enfouie dans leur fourmilière ; immense réseau de chambres et de galeries souterraines fortement étagées. On ignore ce qui pousse ces insectes à sortir de leur nid. Toujours est-il que ces migrations s'accompagnent toujours d'immenses destructions, pendant lesquelles les fourmis rasent tout ce qu'elles rencontrent, puis s'évanouissent aussi mystérieusement qu'elles sont apparues. A ce sujet, les fermes fortifiées qui bordent la Marche sont les premières à faire les frais de ces raids aussi imprévisibles que meurtriers.





Beaucoup de savants fous cherchent à contrôler ces insectes, pour la terreur qu'ils inspirent et le pouvoir qu'ils représentent. A ce jour, aucun d'eux n'est parvenu à une telle prouesse et tous y ont laissé leurs carcasses savamment démantibulées par des mandibules impitoyables.

Cela fait approximativement un demi-siècle que les fourmis ne sont pas réapparues et certains supposent que la race a disparu : ce qui est loin d'être fondé...

En réalité, les Marbounta sont les gardiennes de la Marche de Crimiée et leur existence remonte à la volonté d'isolement clairement exprimée par les Princes Souverains, bien des siècles auparavant. Elles seules sont capables de franchir aisément la Marche en s'accrochant à ses parois avec les crochets de leurs pattes. Actuellement, elles obéissent au pouvoir de Wool'Heim. Parfois, le Prince les utilise dans l'attaque de villages ukraniens, pour les enlèvements d'enfants et d'adolescents. Ces captifs sont amenés jusqu'à Olympie pour être soumis aux effets de la liqueur des Possibilités. Le Survivant souhaite désespérément amener ses enfants jusqu'à un stade d'évolution supérieur. Cependant, la liqueur n'a plus les ressources suffisantes pour les élever comme par le passé et ils restent des princes incapables de dépasser le 7ème cycle. Aujourd'hui, leur population compte 2000 représentants qui forment la cour de Wool'Heim.

Il est à préciser que le reste du temps, les fourmis légionnaires sont livrées à elles-mêmes.

Une Fourmi Légionnaire

FOR 15 **CON 08** **TAI 06** **INT 05** **POU 10** **DEX 14**

Points de Vie : 07

Armure : 1d6+4 points d'exosquelette et de chitine.

Déplacement : Course-10

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Mandibules à Étaux* 60% dégâts 1d8+MD+Venin paralysant 1d4 par morsure cumulable à opposer à la constitution de la victime.

Compétences : Grimper 150%, Écouter 80%, Chercher 60%, Pister 80%, Manœuvre de Force 92%.

Mutations, Tares et Malformations : Gigantisme (2), Membre/ Corps Déformé (cabossé), Venin Paralysant (2). Points de Mutation : 4

Le Serpent Bicéphale

Il s'agit d'un reptile monstrueux, de couleur or et émeraude, doté de deux têtes imposantes qui lui doivent son nom. La force de ce constricteur est phénoménale et il l'utilise pour compresser ses proies blessées afin de broyer leurs os.

Quand il ne dort pas au fond du lac, le serpent, en véritable cerbère, écume le fluide dans un balais macabre, entrecoupé de sifflements stridents. Il semble se nourrir des vibrations émises par le Cyclotemps. Peut-être n'est-il en fait qu'une aberration hasardeuse de la nature ou le gardien de l'ancien éden mentionné dans les textes sacrés de la Bible ?

Toujours est-il qu'il protège farouchement le Cyclotemps immergé dans le lac des Possibilités et qu'il n'intervient qu'en cas d'agression directe. Malgré cela, en cas d'affrontement, le serpent bicéphale s'enfuit s'il endure plus de 25 points de dégâts. D'autre part, il craint particulièrement le feu, qui l'empêche manifestement d'attaquer.

Le Serpent Bicéphale

FOR 47 **CON 38** **TAI 61** **INT 12** **POU 18** **DEX 12**

Points de Vie : 50

Armure : 2d8 points d'écailles

Déplacement : Course- 9

Modificateur aux Dégâts : +5d6

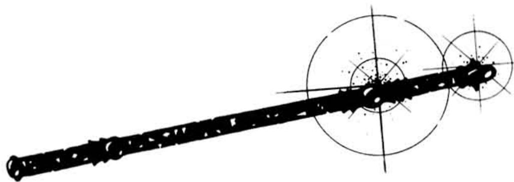
Armes : *Jet d'acide* (1) 78% dégâts 2d6 - *Tête droite* 76% dégâts 1d8+MD - *Tête Gauche* 76% dégâts 1d8+MD - *Constriction* 15% dégâts 1d10+MD (cible inerte seulement).

Compétences : Grimper 80%, Écouter 80%, Chercher 60%, Pister 63%, Nager 100%, Déplacement Silencieux 100%, Se Cacher 82%, Esquiver 47%.

Mutations, Tares et Malformations : Gigantisme (6), jet d'acide (2), Vision Nocturne (2).

Points de Mutation : 10

***(1)** Quand une des têtes du serpent utilise son jet d'acide, la cible endure 2d6 points de dommages le premier round, puis 1d6 le suivant. Dans le cas du port d'une armure de plaque (1d10+2 par exemple) qui subit des dommages de 5 points par acide, elle ne protègera plus que de 1d10-3 au round suivant et ainsi de suite jusqu'à sa destruction.*





La Grekie




Avec son littoral sans cesse changeant, ses îles aux multiples facettes, ses ports de pêche, ses campagnes et ses cités-états de caractère, la Grekie apparaît comme un joyau incontournable des Royaumes de l'Est.

Histoire

L'âge des Ténèbres qui a succédé aux grandes dévastations du Tragique Millénaire a plongé la Grekie dans une franche période d'incertitude et il fallut aux grekiens plus de cinq siècles pour panser leurs profondes blessures. Cette interminable période d'anarchie bénéficia à la Bulgaria et à la Slavie qui conquirent alors de vastes portions du territoire de la Grekie boréale.

Bien plus tard, au cours de la seconde moitié du Tragique Millénaire, des érudits et des scientifiques grekiens résolument tournés vers l'avenir réussirent à donner à leur civilisation un élan positif qui aboutit à un nouvel épanouissement spirituel et culturel. Les cendres de l'âge d'or virent ainsi renaître de petites cités de caractère et des organisations étatiques plus cohérentes. C'est à cette époque que la Grekie se fixa des objectifs expansionnistes et coloniaux que seule une unité nationale forte rendait réalisables.

Pourtant, à chaque nouvelle page de son histoire, le peuple grekien continua de pousser au fractionnement de son vaste territoire en de nombreuses cités-états indépendantes et concurrentes dans beaucoup de domaines. Malgré ces aléas, ce pays tant insulaire que continental parvint à s'imposer comme une puissance montante, aux ambitions freinées par les discordances politiques qui minent aujourd'hui encore les cités-états.

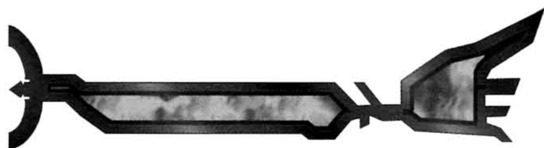
Une fragile unité nationale s'instaura sous le règne du premier monarque de la dynastie des Hakrisios (4157-4183). Elle vola bientôt en éclats (4194), la majorité des îles de la mer Egéa déclarant leur indépendance et se constituant en cités-états autonomes. La Grekie plongea alors dans une grave crise et retourna à un système féodal simpliste mais suffisamment efficace pour repousser définitivement les envahisseurs Slaviens et Bulgars. Quelques deux siècles plus tard, des Seigneurs grekiens félons s'emparèrent de plusieurs provinces de Bulgaria, sans que leurs peuplades désunies ne puissent leur résister. L'hégémonie grekienne dura jusqu'en 4512, époque où le Roi Taos Hakrisios, signa le traité de Rhodop. Les Seigneurs de guerre grekiens furent alors contraints d'abandonner leurs fiefs coloniaux, ce qui créa des désaccords importants.

Avec les années, la fronde des Seigneurs s'essouffla améliorant considérablement les rapports entre la Slavie, la Bulgaria et le royaume de Grekie. Ces trois états sont depuis dans une paix exemplaire même si leurs relations commerciales restent difficiles.

En 4876, l'Empire du Milieu qui avait alors étendu son emprise au sud de l'Italia, à la Sicilia, et à Kyprus, s'intéressa à la Grekie et conquit une à une les îles de la mer Egéa. Cette première violation contraignit la Grekie à une intervention militaire pour rétablir l'intégrité de ses provinces. Ce mouvement fut immédiatement écrasé par l'Espanyia au cours d'une bataille navale au large des îles du Ponant. Deux siècles plus tard eut lieu le deuxième mouvement, à l'appel des cités-états écrasées d'impôts par l'Espanyia, alors en proie à des difficultés financières. Cette bataille fut terrestre, et malgré des pertes sérieuses dues à un excès d'assurance, l'Espanyia maintint son autorité et étendit sa domination sur plusieurs vallées du sud de la Grekie. Elle s'empara notamment des riches cités-états d'Athèna et de Patras et des vallées attenantes.

Après la chute du Roi Tyrasti'in Hakrisios (5254), un jeune Prince spanyar de la dynastie Constantinou usurpa le titre pompeux d'Empereur des Cyclades et tenta d'écraser le régime des Hakrisios. Il s'allia à la Crête et lança l'offensive de la cité de Thes' Lonique. Heureusement, la Slavie et la Bulgaria embarrassées par l'immense poudrière qui menaçait leurs frontières intervinrent secrètement pour libérer l'étau imposé à la cité-état. Cela permit à Karlios Hakrisios d'affirmer sa souveraineté et de calmer un temps les ardeurs de l'Espanyia. Dans les mois suivants, le jeune Karlios échappa de peu à un putsch visant à le renverser, à la suite de quoi il commandita l'assassinat d'Alin Constantinou.







Evénements Futurs

5290 : Les cités-états ne cessent de se quereller politiquement et épuisent leurs immenses ressources financières et humaines dans des luttes intestines stériles. Alliances et querelles se nouent et se dénouent dans tout le pays, n'épargnant aucune classe sociale. Depuis Thes'Lonique, le faible Roi Hakrisios revendique la loyauté de ses vassaux et s'entoure d'un fort contingent de mercenaires européens.

5291 : Les combats d'arène indémodables connaissent un succès inégalé, à tel point que les noms des plus fameuses guildes font le tour de l'Europe, embrasant l'inspiration des poètes et des ménestrels.

5292 : Une femme prétendue vierge accouche d'un mystérieux enfant, dans une vallée reculée de l'arrière pays de Moscovie. Les serviteurs de la secte du Cercle des Ténèbres se lancent alors dans une folle quête. Plusieurs centaines de fanatiques parcourent inlassablement les Royaumes de l'Est à la recherche du rejeton qui est présumé être l'incarnation de l'Antékrist, un être maléfique qui doit plonger le Monde dans le chaos et la destruction en accomplissant sa destinée. L'enjeu est considérable, tant et si bien que le culte du Vrai Dieu et l'Église du Sincère Repentir mandatent respectivement des dizaines de groupes d'aventuriers pour élucider cette affaire...

5293 : Des hordes de mutants venant de Turkia lancent des raids meurtriers sur les côtes de Grekie et sur quelques-unes de ses îles. Il semble que ces monstres recherchent un mystérieux artefact appelé le Crystal des Mutations. Quelques mois plus tard, les raiders concentreront tous leurs efforts sur l'île de Rhodes qui sera l'enjeu d'une bataille pour sa domination. L'intervention de courageux aventuriers scellera à jamais le sort de cette magnifique île. (Pour davantage d'informations concernant cet épisode de l'histoire de Rhodes, consulter le scénario "Le Crystal des Mutations" publié dans TATOU 25 et 26).

5294 : L'Empire de Granbretanne mandate plusieurs émissaires du Renard qui s'installent à des postes stratégiques et ourdissent de nombreuses machinations qui visent à affaiblir le trône d'Espanyia d'ores et déjà convoité.

Les masques de Renard structurent l'armée grekienne et s'adjoignent de nombreuses unités de mercenaires d'élite. Un an plus tard, la Grekie sera dotée d'une remarquable armée, financée sur fonds propres et suffisamment puissante pour contrer les troupes spanyardes.

5295 : Cette année voit la consécration de la Coalition, placée sous le commandement du Duc Vanach D'Aé. Ce Connétable du Vautour, remarquable stratège, libère une à une les provinces grekiennes maintenues quatre siècles durant sous le joug de l'Espanyia. Il déjoue habilement toutes les tentatives militaires de son homologue le Général Carlos de la Sieva. Le 13 septembre 5295, Vanach D'Aé réalise le double exploit d'une victoire terrestre et maritime sur l'armada de Carlos. Suite à cette débâcle, le général Spanyar met fin à ses jours, abandonnant les cités-états et leurs garnisons squelettiques et démoralisées au talent militaire de Vanach D'Aé.

5296 : Vanach D'Aé et ses troupes libèrent Athèna de la tyrannie du super intendant Giorgio de la Punta. Celui-ci est contraint de fuir avec sa garde la dernière ville sous domination spanyarde. Des groupes de mercenaires sont envoyés pour le traquer dans sa fuite et le ramener mort ou vif.

Athèna retrouve enfin sa place de capitale de Grekie. Vanach d'Aé est désormais un personnage emblématique de Grekie et à ce titre, il est chargé d'organiser la défense de cet état. Il double le contingent de masques de Vautours dans le pays et confie toutes les positions stratégiques à des hauts dignitaires de son ordre. Seule Athèna est dotée d'une garnison exclusivement grekienne, sur requête expresse du Roi Hakrisios qui s'installe dans la ville avec sa garde personnelle, son régiment de femmes guerrières ; les Gorgones.

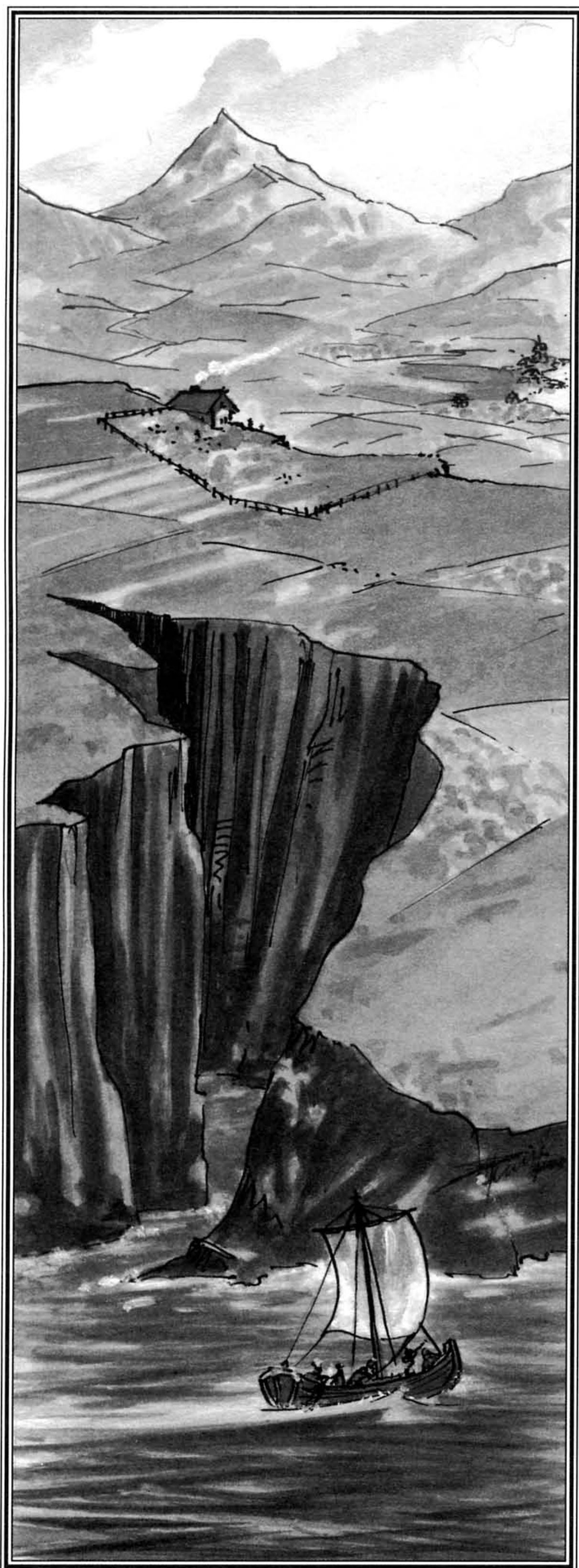
Sans raison apparente, une petite île des Cyclades coule à pic dans la mer Egéa. Les Colons intrigués enquêtent sur cet événement dramatique, souhaitant que ce ne soit là qu'une pure coïncidence. Par le passé, leur civilisation éclairée a déjà connu un événement similaire qui les a contraints à l'exode.

5297 : La guerre déchire désormais les nations Européennes. Le Roi Hakrisios se montre à présent méfiant envers les granbretons et fait surveiller les agissements du Duc D'Aé. Au début de l'année, Hakrisios exige que les contingents militaires des cités-états soient diminués de moitié. D'Aè accepte mais ne donne aucune suite à cet ultimatum. Six mois plus tard, Hakrisios réitère sa requête qui une nouvelle fois reste sans écho. La situation s'envenime progressivement jusqu'en Décembre où les armées de mercenaires et les forces grekiennes font sécession.

5298 : Plusieurs escarmouches opposent les masques de Vautour à la Coalition, privée de son commandant. Hakrisios exhorte son peuple à la lutte contre l'envahisseur, poussant les Grekiens à détruire l'intégralité de leurs récoltes et à pratiquer une véritable politique de terre brûlée qui contribue à ralentir l'avancée de Vanach D'Aé. A la fin de l'année, Hakrisios engage de redoutables mercenaires qui réussissent le tour de force d'abattre le Connétable Vautour.

5299 : L'Europe vaincue est désormais à feu et à sang. Malgré la mort du Duc D'Aé, les généraux impériaux granbretons associés se réunissent en Grekie. Après avoir écrasé les armées de la Coalition, ils mènent le sac d'Athèna, dernière cité libre d'Europe. Aucun quartier ne sera accordé aux malheureux habitants retranchés.

5300 : Quelques huit années après les premières quêtes de l'Antékrist, la secte du Cercle des Ténèbres a gagné en puissance et compte aujourd'hui plusieurs milliers d'adeptes. A sa tête se trouve maintenant un jeune enfant au visage angélique qui rallie les foules à sa sombre cause. Le Cercle étend inexorablement son emprise aux pays frontaliers de la Grekie et le mouvement gagne peu à peu l'Europe. Le culte du Vrai Dieu et l'Église du Sincère Repentir condamnent ces hérétiques. Une véritable guerre de religion est en passe de diviser l'Europe...



La Grékie en un Clin d'Œil

Dirigeant :

- ***Grekie Boréale* ou *Grekie du nord*** : Roi Serphian Hakrisios
- ***Grekie Australe* ou *Grekie du sud*** : Intendant Giorgio de la Punta
- ***Rhodes :*** Dianeric le Quatrième
- ***Crête :*** La Reine Salomé Sémiramis
- ***Cyclades :*** Le Despote Aymos Constantinou

Population [5290] : 940 000 grekiens.
20 000 mutants.
40 000 spanyars.
15 000 colons.

Principal Fleuve : Le Vardar, L'Aggitès.

Sommets les plus élevés : l'Olympe (2911 mètres), le Massif de Piché.

Produits importés : lingots d'or, lingots d'argent, pierres précieuses, bois.

Produits exportés : lingots de lignite, lingots de bauxite, tabac, textiles, aliments, huile, olives, vin, ovins, blé, coton, céramiques.

Le troisième mouvement est à peine naissant ; la Coalition (signée en 5295) est dirigée depuis le vaste palais de Thes'Lonike par les élus des cités-états ou des vallées, les Consuls et les Roitelets.

Actuellement, le financement de ce projet ambitieux est en partie assuré par la toute puissante Granbretanne, qui a intérêt à voir l'Empire du Milieu s'affaiblir et diviser ses forces. Ainsi des contingents de troupes de choc granbretonnes (officiellement des mercenaires au service de la Coalition) ont rejoint les régiments grekiens pour former la Coalition. Avec l'établissement du Ténébreux Empire, la Grekie libérera progressivement ses cités-états et la Coalition proclamera finalement l'état de Grekie (5296), administré depuis Athèna par le monarque Serphian Hakrisios. Mais derrière cette mascarade, le pays perdra lentement son indépendance politique, jusqu'à réaliser la domination granbretonne (5297). La Coalition se retournera contre ses alliés d'alors, mais trop tard. Elle sera finalement broyée dans la plaine d'Athèna (5299), qui tombera dans les heures suivantes, marquant la conclusion des conquêtes du Ténébreux Empire sur le monde connu. L'occupation sera sévère mais relativement courte, car les actes du Baron Meliadus de Kroiden précipiteront la chute de Londra. La libération conduira à la constitution d'une demi-douzaine de républiques qui se déchireront pour la fondation d'une seule, avant de redevenir des petits royaumes indépendants et sans influence. La



Quelques Drogues Typiquement Grekiennes

• Le Ratchek est une plante qui fleurit une fois par siècle. Son pollen est particulièrement aphrodisiaque et peut se négocier à 1500 drachmes le gramme. Cette substance est très appréciée par la noblesse dépravée de Grekie qui en abuse lors d'interminables bacchanales.

• La fleur de Nagme est utilisée pour la confection des pilules du même nom. Il s'agit d'une puissante drogue de guerre qui inhibe instantanément la peur et qui rend le propriétaire insensible à la torture et aux effets d'une blessure majeure. Les pétales de Nagme sont utilisées par certaines guildes de gladiateurs pour accroître la qualité et la durée des combats.

Grekie entrera ensuite dans une période de relatif effacement pour devenir par la suite, l'enjeu de querelles diadoques pour la création d'un état unifié.

Géographie

De par sa situation, la Grekie est l'état le plus méridional de la péninsule balkanique. Ses reliefs tourmentés sont complexes et alternent avec des sommets rocailleux et des riantes vallées. Ce territoire morcelé est aussi continental qu'insulaire. Son milieu naturel est difficile, bien que plein d'attraits. Les côtes abruptes de Grekie sont découpées et parfaitement adaptées aux exigences de la marine à voile. Les zones marécageuses sont assez fréquentes. Les montagnes usées du continent grekien offrent des reliefs pelés, émoussés par l'érosion. Ce pays montagneux se caractérise par des vallées encaissées, ravinées par les rivières, et bordées de plaines ondulantes. Une grande partie de la Grekie est constituée d'îles disséminées dans les mers Egéa (îles du Levant) et Ioniennes (îles du Ponant). Les vallées sont cultivées de façon intensive par des communautés fermières qui produisent quantités de raisins, d'olives et qui élèvent aussi des moutons et des chèvres.

Certaines vallées de l'arrière-pays sont tellement enclavées qu'elles sont impénétrables et, à première vue, quasiment vierges de toute vie. Mais s'y développent des communautés autarciques et sauvages, capables du meilleur comme du pire.

Faune et Flore

La beauté des paysages grekiens provient en grande partie des contingences climatiques.

On retrouve les traditionnelles forêts clairsemées de chênes à feuilles persistantes ou encore des forêts de pins, sapins et autres châtaigniers. Il semble toutefois qu'une maladie mutante attaque ces arbres. Le tapis végétal est malade et a entamé un lent mais profond processus de mutation.

Le Tragique Millénaire a fait naître toute une gamme de plantes hybrides aux propriétés multiples et surprenantes. Sont notamment apparues plusieurs variétés de drogues très appréciées de la haute bourgeoisie de Grekie. Certaines de ces denrées, extrêmement rares, poussent exclusivement dans des endroits reculés ou des ruines dangereuses. Leur quête est si lucrative que des corps expéditionnaires se constituent pour récolter ces produits recherchés.

Climat

Le climat, de type méditerranéen voire caniculaire, connaît de faibles précipitations, ce qui favorise la culture du tabac.

Habituellement, de minces filets d'eau divaguent au milieu des grèves. Les orages d'été ou d'hiver viennent gorger les cours d'eau les transformant en véritables torrents boueux qui emplissent les vallées et emportent tout sur leur passage.

Au printemps, la nature se pare de toutes les couleurs : vert profond des oliviers, nuées jaunes du colza, blanc immaculé des pâquerettes.

Les étés sont longs, très ensoleillés, chauds et secs. C'est en cette saison qu'il est le plus fréquent d'assister aux précipitations diluviennes qui engorgent les fleuves et surprennent désagréablement les caravanes marchandes qui ont malencontreusement choisi les chemins plus aisés offerts par les creux des vallées. Le climat très changeant devient dans ce cas, un adversaire mortel.

L'hiver est doux et pluvieux mais la neige peut également faire son apparition.

Cependant, la proximité de la mer Egéa contribue largement à régulariser les variations de températures.

Voyager en Grékie

Le caractère accidenté des reliefs et la nature insulaire et péninsulaire des territoires implique que la majorité des déplacements en Grekie se fassent par voies maritimes. A ce sujet, la plupart des côtiers possède une petite embarcation.

Les déplacements en mer sont certes rapides, mais ils sont loin d'être sans dangers. Ainsi, les conditions climatiques, les clans de goules des mers, les corsaires spanyars, les flibustiers des Cyclades et les pirates Turks, rendent périlleux les longs voyages en mer.

La partie continentale de la Grekie, malgré ses reliefs accidentés, est assez facile à traverser. Toutefois, le climat turbulent peut jouer de très mauvais tours aux étrangers.





Distances et durée des voyages en Grékie

De	à	Distance en Km	Durée en jours (1)	Durée en jours (2)
Athéna	Vlos	302	5	10
Athéna	Salonique	514	8	13
Athéna	Thes'Lonique	445	7	14
Athéna	Olympie	322	5	12
Athéna	Delphia	171	3	23
Athéna	Larissa	329	5	10
Olympie	Patras	512	9	35
Rhodes	Thes'Lonique	678	Non	17
Crête	Thes'Lonique	642	Non	16
Crête	Rhodes	357	Non	9

***(1)** Par voie terrestre et à dos de cheval*
***(2)** Par la Mer Egéa*

Les Cités-Etats

Il semble pour acquis que la consanguinité millénaire endémique des îles de la mer Egéa a diminué les qualités raciales des insulaires. Mariages consanguins et manque de brassage ethnique ont donné naissance à des générations entières de dégénérés, présentant des anomalies perceptibles tant sur le plan physique que mental.

Pour traduire cette différence, il est conseillé de minorer les caractéristiques des insulaires de 1 point hormis pour les habitants de Rhodes et de la Crête qui bénéficient d'un brassage suffisant pour garantir le renouvellement.

Le pays est riche, favorisé par une balance commerciale largement bénéficiaire. Cette santé économique suscite inévitablement des jalousies et des rancœurs.

De longue date, la Grekie est en guerre contre le trône d'Espanyia. L'animosité historique qui anime ces deux nations est entretenue par quatre siècles de soumission de plusieurs cités-états et de quelques vallées à l'Empire du Milieu.

Aujourd'hui, la Grekie continentale profite d'une renaissance spirituelle et culturelle dues à la souveraineté des Hakrisios, dynastie d'érudits et de savants ayant encouragé la banalisation de l'apprentissage de l'écriture, de la lecture et du calcul.

Les cités ont tendance à se diviser en deux groupes distincts ; les cités rurales dont les fermiers arrachent péniblement leur subsistance à une contrée hostile et à une terre avare et les florissantes cités-états commerciales qui voient se dresser des villes-citadelles entourées de murs cyclopéens.

Athena (Métropole)

En cette fin de 53ème siècle, l'ancienne capitale de Grekie brille de tout son éclat. L'Empire du Milieu a volontairement transformé ce protectorat militaire en un pôle d'attraction qui provoque sciemment le déclin des îles. Ainsi la ville donne l'impression d'être extrêmement dynamique et exerce une influence immédiate et décisive sur plusieurs autres cités-états du pays.

Athèna est à l'image de ses conquérants de l'Empire du Milieu. Elle est le centre brillant d'une civilisation sûre de son modèle et de son art. Elle offre un portrait artistique et culturel moderne avec ses bibliothèques, ses universités, ses académies et ses somptueux palais.

La population d'Athèna se compose d'un grand nombre de connétables, hauts dignitaires et magistrats qui tiennent les rennes du pouvoir. On y trouve également une forte garnison de soldats et de corsaires spanyars sous l'autorité du Super Intendant Giorgo de la Punta. Le restant de sa population est d'origine grekienne et s'emploie généralement dans des activités traditionnelles, telles que la tissage, la filature du coton ou la culture des oliviers.

La cité a un certain cachet médiéval. Elle est entourée de cinq rangées de remparts, à l'abri desquels se prélasse une bourgeoisie commerçante. La plaine et les collines qui l'entourent regorgent de vignobles qui s'étendent à perte de vue pour rappeler les traditions épicuriennes de ses habitants. Les palais sont légions à Athèna. Ils sont d'un confort surprenant, déployés sur plusieurs niveaux, dotés de salles de réception et entourés de dépendances. Leur sol est souvent équipé d'un chauffage à air chaud.

En 5296, le Connétable Vautour Vanach D'Aé libérera Athèna de l'envahisseur spanyar. Athèna reprendra alors son titre de capitale de Grekie. Trois ans plus tard, la guerre entre la Coalition et l'Empire Ténébreux sonnera le glas de ce paradis artistique et cul-





turel. En effet, après la défaite des armées de la Coalition, les généraux Impériaux associés mèneront l'assaut d'Athèna, dernière cité libre d'Europe. Devant la sauvagerie de l'envahisseur, femmes et enfants prendront les armes pour défendre les murailles de leur capitale, en vain. Le sac de la ville se terminera en une orgie de pillages, de tueries et de viols, consacrant la victoire définitive de l'Empire Ténébreux sur les nations Européennes. Les généraux impériaux ne feront preuve d'aucune mansuétude et seuls quelques miraculés Athéniens survivront à ce carnage.

Le régime de terreur Impérial sera de courte durée mais les rescapés d'Athèna resteront à jamais brisés par l'horreur indicible du sac. Le désastre de la chute de la ville inspirera de nombreux chantres et ménestrels qui composeront chacun dans leur style des morceaux émouvants et commémoratifs.

Le Tribunal d'Athèna

Cette institution est présidée par un conseil de juges et de hauts magistrats spanyars très compétents. Les litiges se règlent suivants des dogmes enseignés à la faculté de droit et de lettres.

Malgré l'honnêteté des magistrats, le jugement d'un litige entre un grekien et un spanyar se conclut pratiquement toujours par la condamnation du premier.

Les peines vont de la simple amende jusqu'à la peine de mort par décapitation ou pendaison, en passant par le servage ou l'assignation à toute autre tâche ingrate. Les procès sont libres et tout le monde peut assister à leur déroulement.

La Grande Banque

C'est à Athèna que se trouve la Banque chargée de collecter les impôts des cités-états sous la domination de l'Empire du Milieu. D'importants chargements d'or, de pierres précieuses et autres trésors transitent dans ces murs extrêmement bien gardés. La Banque donne directement sur le port du Pirée, ce qui facilite le chargement de ces précieuses cargaisons. Si entrer dans cette forteresse relève du défi, en ressortir vivant est un pari impossible tant sa garnison est nombreuse et expérimentée.

Le directeur de la banque se nomme Chato Ferrera. Il occupe sa fonction depuis bientôt 20 ans et ne déplore aucun cambriolage. En revanche, on prétend que ses sinistres appartements sont décorés des dépouilles empaillées des malheureux voleurs qui ont tenté de lui dérober "son" bien.

Le Théâtre

Cette immense bâtiment peut accueillir jusqu'à douze milles visiteurs lors des festivités de l'art qui attirent une fois l'an, un public riche et curieux dans ces murs. Plusieurs compagnies théâtrales assurent des représentations pendant toute l'année, sous le tutorat de riches mécènes désœuvrés.

• **Le Pirée**

Le port d'Athèna dispose d'atouts considérables, grâce à sa position commerciale stratégique. Son activité et son effervescence imposent des cadences de travail inhumaines à ses dockers qui jour et nuit chargent et déchargent les cales des navires marchands venant de tout le continent Européen.

Deux redoutes dotées de quelques batteries de canons-feu peuvent condamner l'entrée du port en effectuant des tirs de salves croisées. Au besoin, 2 compagnies de soldats spanyars sont prêtes à intervenir pour calmer les émeutes. Par le passé, elles ont déjà démontré leur efficacité en matant la grande révolte des dockers.

Thes'Lonique (Métropole)

Cette métropole a été construite à l'abri des vents. Il s'agit là encore d'une ville portuaire mais c'est aussi la capitale de la Grekie, ville depuis laquelle règne Serphian, dernier Roi en date de la dynastie des Hakrisios.

La ville basse a un certain cachet méditerranéen, alors que la ville haute est dotée de rues étroites, bordées de maisons archaïques, décorées de boiseries.

Son port exporte principalement des céréales, du tabac, de la laine et de la viande séchée.

A noter également l'existence d'une très importante et réputée foire annuelle où l'on peut tout acheter et tout vendre.

Thes'Lonike perdra avec amertume son titre de capitale au profit d'Athèna en 5296. Deux années plus tard, la métropole sera annexée par un fort contingent de Loups et de Vautours. La garnison grekienne opposera une résistance de principe et les vaincus subiront alors le rite de passage pour intégrer l'ordre du Vautour. Dans les mois suivants, la légion ainsi crée sera engagée lors du sac d'Athèna et sera taillée en pièces par le régiment des Gorgones dans la plaine d'Athèna.

Patras (Grande Cité)

Patras est une cité-état portuaire prospère, au trafic maritime important. C'est une ville de grande tailles massive, accrochée à une montagne et noyée dans une mer d'oliviers. Ses maisons s'entassent sur des pentes étagées et sont dominées par la puissante citadelle d'Astada.

La cité-état de Patras sera la première ville de Grekie à se soulever contre la tyrannie granbretonne (5296), rompant ses liens militaires avec la Coalition. C'est l'intervention d'une prêtresse du





culte du Vrai Dieu ayant fui l'Europe ravagée qui encouragera les fidèles à s'armer contre l'envahisseur et à le bouter hors de la ville. Les représailles seront assez rapides. Lors de la bataille, les citoyens de Patras se replieront dans Astada, transformée en vaste camp retranché. Ils opposeront une résistance farouche aux contingents de mercenaires Vautours venus cueillir la ville et seront finalement défaits sans que la Coalition n'intervienne. Toutefois les patrassiens bénéficieront d'un régime de faveur. Afin de ne pas éveiller les soupçons, Vanac D'Aé fera preuve d'une immense mansuétude envers les vaincus et leur laissera la vie sauve. Il se contentera de déposer le gouverneur de la cité pour trahison et installera à sa place un Connétable Vautour du nom de Fenris.

Les Archipels

La Grekie septentrionale compte un nombre d'îles et d'archipels impressionnants qui se livrent à des guerres et à des luttes d'influence interminables. On trouve entre autre les îles d'Ithake, de Kefallenia, de Zankynthos, de Lemnos, de Samothrake, de Lesvos, de Chios, de Thasos, ainsi qu'une myriade de petites îles sans influence.

La Grekie méridionale est le siège du despotat de l'Empire des Cyclades sur lequel Aymos Constantinou règne sans partage. Les Cyclades se composent elles-mêmes d'une infinité de petites îles qui communiquent mal entre elles.

La plupart de ces îles se sont organisées en cités-états, séparées du pouvoir du Roi Hakrisios qui s'exerce depuis Thes'Lonique. Chacune des îles est organisée en autarcie, cultivant des rizières et des vergers d'agrumes et faisant le commerce du tabac.

Chaque île compte généralement plusieurs villages et parfois des villes. Habituellement, les chefs de villages administrent leurs communautés et organisent la formation et l'entraînement de bandes armées.

Les Arbustes à Cuir

Les arbustes à cuir sont une particularité des environs de Patras. Ils poussent abondamment à flanc de coteaux et sont réputés impropres à être cultivés. L'écorce de ces végétaux mutants a la capacité de sécréter une sorte de pommade pâteuse.

Cette substance inodore et incolore s'applique à même la peau avec laquelle elle entre en réaction chimique. Elle durcit alors l'épiderme tout en lui conservant sa souplesse, ce qui a pour effet de créer une carapace invisible, semblable à une armure. Suivant la qualité et l'épaisseur de la couche de pommade, cette armure naturelle peut représenter jusqu'à 3 points de protection.

Ce type de crème est fréquemment utilisé par les gladiateurs grekiens pour atténuer leurs blessures et prolonger la durée des combats. Elle reste d'une efficacité limitée contre les coups violents.

Retirer la pommade nécessite une immersion de dix minutes dans de l'eau froide, ce qui a pour effet de la dissoudre. L'usage répété de la pommade à cuir provoque un vieillissement précoce des tissus de la peau qui finissent par être flétris et tachetés, entraînant la perte définitive de 1d3 points d'APP, à la discrétion du Meneur de Jeu.

Quelques marchands de Patras se chargent de faire récolter la pommade et la commercialisent en doses mono-usage pour environ 30 drachmes par point d'armure désiré.

La Crête

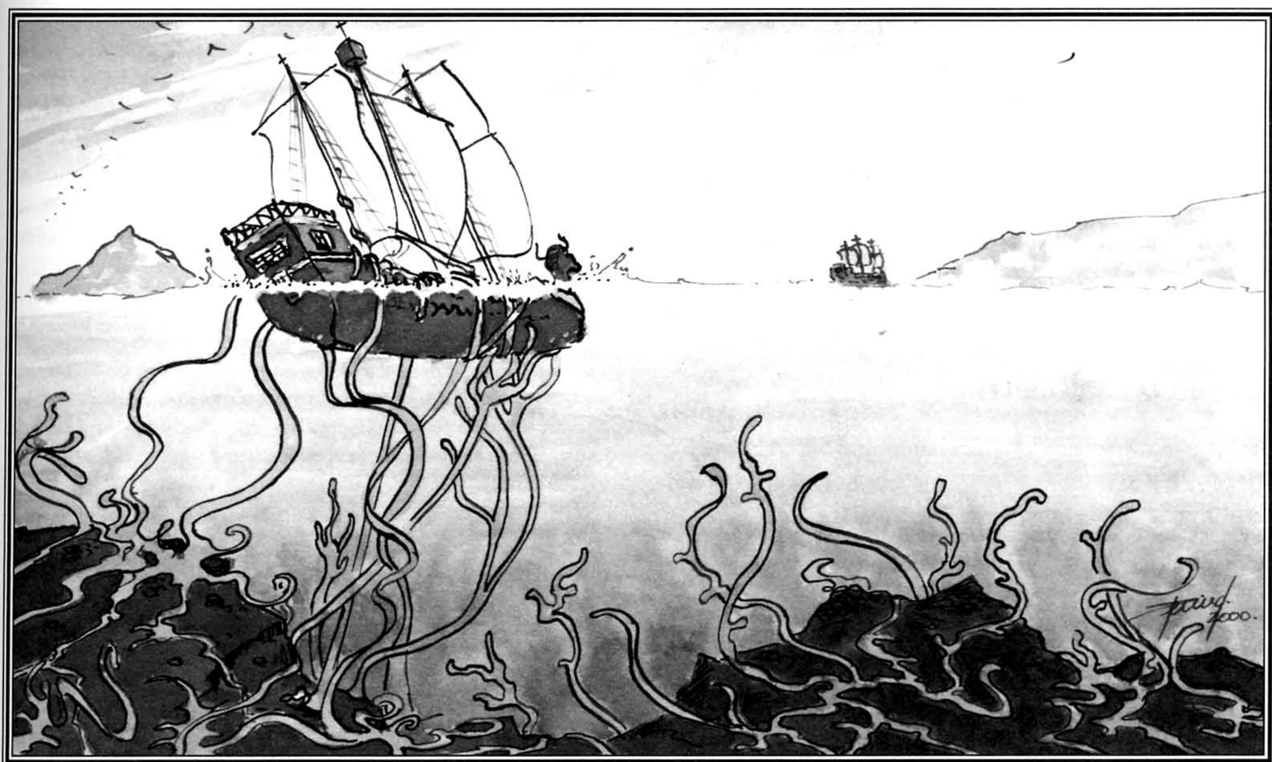
La Crête est la plus grande des îles de Grekie. Sa forme est curieusement allongée. Elle est formée de chaînes calcaires ouvertes sur des plaines dont les terres, pourtant arables, sont pratiquement laissées à l'abandon. La Crête fut le siège d'une brillante civilisation qui connut son apogée avant le règne scandien ; elle fit revivre les villes prestigieuses de Cnossos, Malia et Phaistos. Sa maîtrise de la navigation lui permit d'implanter ses colons sur les îles du Ponant et du Levant, ainsi qu'en Grekie. Ces conquérants d'alors étaient des créatures hybrides, mi-humaines, mi-animales, incarnant les mythes et les légendes de la mer du Milieu ou d'ailleurs. Leurs origines ne furent jamais déterminées avec certitude, mais le Tragique Millénaire n'eut certainement aucun rôle direct dans leur création ; il est plus probable que les Homidiens, ou Hommes Bêtes, furent issus des manipulations génétiques des Anciens, avant d'être abandonnés à leur sort à la fin de l'âge d'or.

La légende veut qu'en des temps reculés, les Homidiens asservirent rapidement les crétois, et leur imposèrent un règne tyrannique mais éclairé. En quelques siècles, alors qu'en Europe l'humanité se réfugiait dans les sombres cavernes des origines, les Hommes Bêtes établirent une remarquable flotte maritime et s'implantèrent dans les îles du Levant, du Ponant, ainsi qu'en Grekie. Leur expansion fut contrariée par leur rythme de reproduction extrêmement lent ; les Homidiens durent dès lors reposer sur leurs esclaves humains, dont les multiples rébellions les affaiblirent jusqu'à la Tuerie Grotesque qui mit un terme à leur hégémonie.

Si la Grekie fut libérée, les îles de la mer du Milieu, surtout la Crête, demeurèrent les fiefs des Hommes Bêtes. Mais le temps débarrassa les îles du Levant et du Ponant de leur présence et la race s'éteignit.

Certains sites en Grekie ou dans les îles du Ponant (pas dans celles du Levant où la folie humaine de la Tuerie Grotesque détruisit jusqu'à leurs ruines honnies) sont encore caractérisés par de rares autels, colonnes, statues, ou fresques témoignant de leur grandeur passée. Les Homidiens y survivent encore dans les souvenirs et l'imaginaire des Grekiens. Quant à la Crête, elle abrite toujours quelques familles presque éteintes d'Hommes Bêtes ; ayant tout oublié de leur grandeur passée, elles sont devenues primitives et vivent recluses dans des endroits inaccessibles, ou cachées de l'humanité. La Crête n'est plus aujourd'hui qu'une simple escale marchande de la mer du Milieu, avec une seule véritable ville, mais il est parfois possible de surprendre depuis un navire, sur la grève





lointaine ou une falaise élevée, la silhouette inhumaine et nostalgique d'un Homidien rêvant des jours glorieux où les siens couraient les mers...

L'Ile de Rhodes

Rhodes est restée une des îles les plus mystiques et mystérieuses du territoire grekien. La bonne fée nature l'a épargnée des désagréments du Tragique Millénaire. La cité-état de Rhodes fait aujourd'hui commerce du meilleur tabac d'Europe.

Ce petit paradis est en mesure de vivre en parfaite autarcie. Il faut avouer que sa très faible population, 8000 insulaires à peine, l'écarte du monde des états influents.

La cité-état de Rhodes est actuellement sous la monarchie du Prince-Marchand Dianeric IV, noble descendant d'une richissime famille. Celui-ci vit dans une hacienda à l'extérieur de la ville, d'où il administre son immense fortune. Rhodes est une merveille d'architecture, les Dianeric successifs semblant marquer un point d'honneur à améliorer la beauté de leur cité.

A ce sujet, Dianeric I est même allé autrefois jusqu'à faire édifier une titanesque statue d'airain, réplique de l'ancien colosse de Rhodes. Ce monument haut de 44 mètres, enjambe les deux berges du port et en protège l'entrée. Un mécanisme actionné par des soldats, permet en effet de lâcher d'énormes rochers, maintenus dans les mains du géant, sur les vaisseaux jugés indésirables. Pour davantage d'informations sur l'île de Rhodes et sur ses mystères, consulter le scénario intitulé "Le Crystal des Mutations", publié dans TATOU 25 et 26.

Sites Intéressants

L'Auberge de la Triade Impie

Cette petite auberge à l'aspect accueillant est éloignée de la route qui longe la côte jusqu'à Thes'Lonique. Elle sert de relais et de caravansérail aux voyageurs. Son tenancier Yéomas Téaléos est un homme vil et corrompu qui est à la tête de tout un réseau de contrebandiers d'esclaves. Sa technique simple et efficace consiste à jouer sur l'empathie. L'aubergiste se renseigne ainsi sur ses hôtes, puis il isole les étrangers à l'écart du vacarme de la grande salle, il drogue ensuite leur nourriture et finalement il les séquestre dans des cachots secrets dissimulées dans son cellier. Il écoule ensuite cette marchandise humaine grâce à l'aide de contrebandiers du Moyen-Orient ou auprès des Evolutionnistes en Europe qui s'approvisionnent directement chez lui.

Malgré son côté abject et sa cupidité, Yéomas refuse catégoriquement de vendre des esclaves originaires de Grekie. C'est pourquoi il se renseigne toujours à ce sujet, avant de faire de nouvelles victimes.

L'auberge de la Triade Impie est loin d'être un cas isolé. En Europe, il existerait plusieurs dizaines d'auberges identiques qui se livrent à cette vente illicite d'esclaves. Il est même possible que certaine auberges constituent par endroits de véritables réseaux de contrebande pour le compte des Evolutionnistes (Supplément "La France" page 204-206).



Les Richesses Archéologiques

Le vaste territoire de Grekie est parsemé de sites qui évoquent des périodes antérieures aux temps anciens. Ainsi, la Crête et Delphia, sont autant de sanctuaires caractérisés par de rares autels, colonnes, statues, ou fresques témoignant d'autres époques.

L'abondance de monuments remarquables et insolites au détour d'un itinéraire suscite inévitablement la curiosité des voyageurs. Il existe ainsi de multiples sites peu visités et mal connus, voire inattendus et mystérieux, où se révèlent des aspects nouveaux de la Grekie à l'appréciation des Meneurs de Jeu.

Les Forêts Lamellaires

Les forêts lamellaires couvrent d'immenses superficies sous-marines. Leur apparition date incontestablement d'une époque postérieure à la pluie de feu. Il s'agit en fait de monstrueuses algues mutantes qui s'accrochent solidement aux fonds marins jusqu'à des profondeurs de plusieurs centaines de mètres voir davantage. Les forêts lamellaires constituent une hantise pour les marins des mers Européennes et particulièrement de la mer Egéa. Il se trouve que ces algues ultrasensibles perçoivent les vibrations émises lors du déplacement d'un navire. Elles étirent alors leurs tentacules végétales et emprisonnent la coque de l'embarcation pour l'immobiliser. La structure du navire est ensuite soumise à une pression croissante jusqu'à ce qu'elle cède, ce qui peut prendre plusieurs jours, suivant le type d'embarcation. Finalement, les algues mutantes exterminent les passagers lors d'un ballet macabre, leurs dépouilles servant à rassasier leur appétit gargantuesque.

A l'époque d'Hawkmoon, aucun des navires qui sillonnent les mers d'Europe n'est capable de résister à l'étreinte imposée par ces algues géantes. La solution la plus sage consiste donc à connaître la localisation des forêts lamellaires et à les éviter soigneusement.

On raconte que Callixto, une célèbre pirate du Moyen-Orient, déjoua les projets d'une flottille granbretonne lancée à ses trousses en utilisant sa connaissance des forêts lamellaires. En 5294 alors que sa frégate avariée était poursuivie par un Grand Serpent et deux croiseurs d'escorte granbretons, elle mit délibérément le cap sur une de ces forêts et vira au dernier moment, condamnant ses poursuivants ignorants du danger, à une mort certaine.

Les Guerriers du Temple de l'Ile de Rhodes

Il s'agit là encore d'une branche éloignée des Toges Noires au même titre que leurs cousins de l'ordre de Malte ou ceux encore de la forteresse de Mehenlihis en Bulgaria. En définitive, ces quelques centaines de moines ne vivent pas à Rhodes même, mais sur une île toute proche appelée l'île Sans Nom.

Leur temple est quelquefois en relation avec ses homologues d'Europe et plus particulièrement avec le Mont Saint Michel auquel il est inféodé.

Les moines cultivent les valeurs ancestrales d'un vieil ordre de guerriers-moines ; les Templiers. Leur ordre accepte exclusivement les hommes et recrute seulement 12 disciples par an. Leur formation spirituelle passe par l'acquisition d'une solide culture théologique reposant sur des préceptes de sagesse et d'équité. Leur entraînement physique spartiate leur permet d'atteindre des niveaux de maîtrise remarquable.

Malgré la chute du Mont Saint Michel en France et du monastère de Mehenlihis en Bulgaria, les Moines du Temple marqueront une neutralité inquiétante face à la progression alarmante du Ténébreux Empire. En agissant de la sorte, les Moines parviendront à traverser la tourmente des conquêtes Impériales sans coup férir. Il semble pourtant que cette attitude désinvolte soit motivée par une mission divine dont ils se pensent investis. Ainsi, ces foudres de guerre prétendent que rien ne doit les détourner de leur destinée.

A ce sujet, il est fait état d'une prophétie selon laquelle les Moines de Rhodes ont un rôle capital à jouer pour la chute de l'Antékrist. Il est aussi précisé que c'est à eux que revient la lourde tâche







de garder la voie qui les mènera à l'accomplissement de leur glorieuse destinée...

La Montagne du Styx

La Montagne du Styx se trouve en Grekie méridionale, sur l'île de Karpathos. C'est ici que se dresse la place forte du Cercle des Ténèbres, une secte de fanatiques. Cette force armée représente aujourd'hui plusieurs milliers d'adeptes à travers l'Europe et son influence est grandissante à mesure que le temps passe. De nombreux adeptes occupent ainsi des positions stratégiques au sein de différents états et utilisent leurs pouvoirs administratifs, politiques et militaires au profit de la secte. Les motivations des adeptes du Cercle des Ténèbres sont obscures ; ils semblent être à la recherche d'un sur-être appelé l'Antékrist. Il s'agirait d'une déité mystique qui hante les pages de quelques manuscrits jaunis et dont la venue doit plonger le Monde dans le chaos...

On reconnaît les pratiquants du Cercle des Ténèbres car ils s'épilent soigneusement les cils et les sourcils. Leur domaine, la Montagne du Styx, est encerclé d'un large anneau de lave surnaturel qui se déverse en bouillonnant dans la mer Egéa.

Cette rivière s'appelle la rivière du Chaos Ultime et les adeptes du Cercle prétendent qu'elle coule à travers plusieurs mondes avant de se déverser ici. Il se trouve que contrairement à ce qu'on peut penser, la matière qui la constitue a bien l'aspect de la lave mais qu'elle n'en est pas.

Certains adeptes du Cercle poussent leur adoration jusqu'à se baigner dans cette substance “magique”. Et si quelques-uns en meurent, d'autres acquièrent, dit-on, des facultés surhumaines...

Le Gladiateur

Traditionnellement, le gladiateur est un combattant féroce, craint et respecté. Il flirte avec la mort et en a fait son métier.

La nationalité d'un gladiateur est quelconque, ses motivations également. Quelques-uns exercent ce métier par vocation, d'autres sont simplement des esclaves contraints à l'obéissance, d'autres enfin sont des condamnés à mort que l'arène se charge d'éliminer un jour ou l'autre.

On dénombre aujourd'hui 6 types distincts de gladiateurs. De leur nom, emprunté à l'antiquité, dépend leur équipement.

- **Le Myrmillon** est équipé d'un glaive (1d8+1), d'un petit bouclier et d'un casque.
- **Le Sécutor** est un gladiateur casqué et armé d'un poignard large (1d6+1).
- **Le Samnite** est équipé d'une épée courte (1d6+1) et d'un bouclier rond.
- **Le Thrace** manie le cimeterre (1d8+1).
- **Le Rétiaire** est équipé d'un trident (1d6+2), d'un filet et il est partiellement recouvert d'une cotte de mailles.
- Pour finir, les **Gladiateurs Exotiques** regroupent tous les types de combattants équipés d'armes et d'équipements n'appartenant pas aux catégories précitées.

Précisons également que les gladiateurs sont équipés, suivant les combats, de pièces d'armures permettant d'équilibrer deux adversaires. Toutefois leur adresse et leur condition physique restent leurs meilleurs alliés dans l'exercice de leur art. Dernier détail, vieillir est exceptionnel dans ce métier et permet dans certain cas d'accéder au statut envié et respecté de Maître Gladiateur, distinction permettant d'entraîner à son tour d'autres hommes.

Les Ecoles de Gladiateurs

Cela fait maintenant plus de 500 ans que la tradition des combats d'arènes a resurgi des nimbes du passé avec pour vocation de combler les attentes d'un public en quête de divertissements violents et de sensations fortes.

C'est la création de guildes professionnalisées qui a permis aux combats d'atteindre leur niveau actuel de qualité, faisant des gladiateurs de véritables comédiens de la mort.

Aujourd'hui, les spectateurs manifestent de plus en plus d'intérêts pour les égorgements barbares à la limite du supportable et ils suivent avec assiduité les péripéties de ces luttes sanglantes entre hommes ou entre hommes et bêtes.

Il existe actuellement une trentaine de guildes différentes qui dispensent leur enseignement à travers tout le pays ; les cités-états les plus riches entretenant leur propre guilde. Chacune des écoles pourvoit à la formation et à l'entraînement de ses guerriers.

Certaines mettent l'accent sur la robustesse et forment de véritables Goliaths telle la guilde des Cerbères, d'autres cultivent la rapidité et l'agilité (telle la guilde du Cratère), d'autres enfin axent leur enseignement sur une éthique associant l'efficacité du geste à des préoccupations philosophiques et religieuses très complexes (à l'instar de la guilde du Calice de Jade). Ces orientations dépendent bien sûr de la philosophie du Maître de la guilde et de sa propre expérience.

De nos jours, l'engouement suscité par les combats d'arène est en passe de s'étendre à l'Europe. Les Royaumes de Scandie, de Perse et de Syrie forment leurs propres troupes de gladiateurs qui s'affrontent pour le plaisir de la noblesse ou pour exacerber la libido des courtisanes aux maris bedonnants. D'autres nations plus civilisées, à l'instar de la France et de la Germanie, qualifient les combats d'arènes, d'atteinte à l'Humanité.

Enfin, maîtresse incontestée en la matière, la Granbretanne a transformé l'arène en une boucherie mémorable où hommes et bêtes subissent d'affreuses modifications pour les besoins du spectacle. Consulter à ce sujet le supplément “L'Empire Ténébreux” page 62.





La Société Grékienne

Contrairement aux croyances, les Grekiens sont loin d'être passéistes. Ils opèrent même une politique avant-gardiste et investissent assez facilement leur fortune dans des projets novateurs.

Les grands de Grekie ont beaucoup misé sur le commerce et malgré la richesse flagrante du pays, il apparaît de plus en plus que le secteur industriel est insuffisamment développé pour faire de la Grekie une nation capable de rivaliser avec l'Espanyia ou la Moskovie.

Prénoms Communs

Achiléon, Allia, Céphae, Cylon, Dana, Délos, Dracon, Eklésia, Heléna, Hellade, Hipparque, Hippias, Nikon, Pisistrate, Sapho, Solon, Théssalie, Vassilie.

Noms Communs

Carnéas, Dérles, Hontas, Khoniates, Livéos, Niarkos, Papardopoulos, Patakhos, Pokas, Raléon, Staurakios, Vaskos, Vassago.

Le Peuple

Les grekiens tendent à être petits avec une peau mate ; les yeux bleus sont les plus courants, tandis que les cheveux sont blonds ou noirs. Le port de la barbe est courant, celle-ci étant finement taillée et bien entretenue. Les vêtements légers et peu colorés sont rehaussés de figures géométriques. Les cités-états grekiennes sont les véritables bastions de leur civilisation et proposent un commerce florissant ; elles sont dirigées par des conseils regroupant les plus influents et les plus riches citoyens de la ville, auxquels participent activement les femmes. Si la plupart des consuls votent selon leurs intérêts personnels, les cités-états sont admirablement administrées et la population vit dans l'opulence.

Les cités-états d'Athèna, de Patras, de Pyrhos, de Tripoli et de Volos, ainsi que les vallées attenantes, ont officiellement basculé dans le giron de l'Empire du Milieu et en retirent divers avantages parmi lesquels une protection militaire très active, une ouverture commerciale sur l'Europe occidentale et une stabilité économique exceptionnelle.

En dehors des cités, chaque vallée et chaque île de la mer Égéa possède son propre Roitelet qui se montre traditionnellement hostile aux envoyés du trône spanyar. Les rivalités entre les cités-états ont donné naissance à des tensions menaçantes, tandis que chaque Roitelet pille les ressources de ses voisins ou se livre au brigandage. Les cités-états frappent à leur façon personnelle le "drachme", l'équivalent du souverain d'argent. Lorsque les relations entre cités sont exécrables, les commerçants n'acceptent les monnaies des autres cités qu'à la moitié de leur valeur. Les Roitelets utilisent la monnaie disponible mais n'en frappent pas. La langue nationale est le Grekien, mais il existe une multitude de dialectes plus ou moins utilisés à travers les nombreuses îles de la mer Egéa.

Les citoyens sont nombreux à être lettrés, la plupart possédant un vernis d'éducation. L'enseignement est fortement encouragé et il existe de nombreuses écoles, universités et académies qui dispensent des cours pour des sommes dérisoires voire gratuitement.

En regards des autres nations des Royaumes de l'Est, la Grekie a une population dense qui se concentre aux abords et dans les cités-états.

Les demeures grekiennes sont inévitablement symétriques, à l'architecture lumineuse et travaillée ; les statues, les colonnes, les rotondes et les balcons sont nombreux, employant parfois des matériaux nobles comme le marbre.

Les murs sont habituellement blanchies à la chaux, et les bâtiments ont quelquefois plusieurs étages. Les palais des consuls sont des havres de luxe servis par des bataillons d'esclaves venus d'Orient. L'habitat rural typique est constitué de solides maisons à toit de pierres plates.

Dans les plaines on retrouve de vastes constructions de torchis couvertes de chaume. Chacune de ces habitations est généralement munies d'un patio et d'une citerne servant à recueillir les précieuses eaux de pluies.

A l'intérieur des terres, l'agriculture constitue la principale ressource alimentaire, complétée par l'élevage des moutons. En revanche, la pêche est la principale ressource des côtiers et surtout des habitants des îles.

Les grekiens appellent les mutants, les Originaux. Il sont assez rares en Grekie et ils ne sont pas persécutés. Seuls les monstres considérés comme dangereux sont pourchassés et abattus.

Les grekiens sont incontestablement attirés par l'inconnu. Aventuriers par tradition, avides de découverte, beaucoup sont portés à émigrer vers l'Europe en quête d'un hypothétique Eldorado.

Les Colons

Les colons proviennent d'une flotte de plusieurs centaines de vaisseaux, débarqués jadis d'une terre lointaine qui aurait d'après leurs dires été engloutie par la mer.

Il y a deux générations de cela, après avoir combattu les grekiens et avoir remporté plusieurs victoires notamment grâce à des armes à micro-ondes, capables d'ignorer la protection des armures, ils furent vaincus et durent refluer sur Anafé, une île de la mer Egéa. Menacés d'extinction, ils n'ont eu de cesse de fortifier leur nouvelle demeure qui ressemble aujourd'hui à une immense citadelle.

Leur petite communauté repliée est actuellement menée par un couple de sexagénaires appelés Thémisthon et Myogole.



Les Fusiondes

Les fusiondes fonctionnent suivant le principe des micro-ondes. Les ondes qu'ils propagent agissent à distance et se concentrent sur la cible. Elles réalisent un transfert uniforme et homogène de la chaleur dans tout le corps ce qui conduit à une élévation thermique ultra-rapide, par action interne. En règle générale, ce type d'arme occasionne des dommages de 2d8 et ignore la protection des armures classiques.

A noter que les Colons ont du ramener d'autres principes technologiques reposant sur l'usage des micro-ondes.

Coutumes, Traditions et Folklore

La Grekie a placé l'emphase sur les arts et la culture. Ses habitants sont réputés pour leurs fêtes très arrosées qui s'étalent sur plusieurs jours. Les cités-états de la Grekie sont parmi les plus civilisées des Royaumes de l'Est, égalant l'Espanyia dans les domaines artistiques et architecturaux.

Ainsi, l'architecture est au premier plan des arts avec des formes sobres et élégantes qui associent le bois, la pierre et le marbre pour former des mosaïques ornementales réalistes et sensuelles.

Sur le plan artistique, les Grekiens affectionnent particulièrement les céramiques décorées de motifs à prédominance géométrique. Ils sont très réceptifs à la danse, à la poésie et à la musique. L'instrument le plus pratiqué est la lyre. D'ailleurs, il semble que ce sont les grekiens qui sont à l'origine des symphonies aux effets curatifs connues de l'illustre professeur Noblegent.

Le théâtre grekien fait partie intégrante de la culture du pays. Il fait appel à toutes sortes de décors plus fantasmagoriques les uns que les autres et met fréquemment en scène des divinités volantes soutenues par des câbles. Les déguisements sont eux aussi très élaborés, utilisant des chiffons durcis et moulés dans de la cire, des perruques et des barbes postiches. Les rôles sont tour à tour narrés, chantés ou récités sur des fonds musicaux.

L'élevage transhumant ou semi-nomade, la culture et la pêche restent des activités traditionnelles. Le produit de la pêche occupe une place si importante dans l'alimentation que la Grekie possède les plus grands chalutiers embarquant jusqu'à 50 matelots pour des périples de plusieurs semaines en mer. Le poisson capturé est vidé, salé puis entreposé dans de vastes cales. Au retour, les marchandises sont écoulées sur les marchés du pays, ce qui fait brutalement chuter les cours du poisson.

Les occasions de faire la fête sont nombreuses. Ainsi, chaque cité-état possède sa propre foire annuelle. Cependant la plus importante manifestation reste celle des Sixtes de Mars. Cette festivité qui se déroule durant les derniers jours de mars attirent la plupart des troupes de troubadours qui sillonnent habituellement la Grekie. Celles-ci se retrouvent à Athèna pour jouer leurs dernières pièces de théâtre. Pendant 8 jours, la cité spanyarde baigne dans une ambiance culturelle intense et le théâtre ne désemplit pas.

Toutes ces manifestations sont gratuites, de riches mécènes paient gracieusement les troupes en représentation pour retirer prestige et honneur du succès de leur troupe.

Les Jeux

Ces concours sont organisés par les cités-états rivales de Thes'Lonique et d'Athèna. Ils comprennent plusieurs épreuves musicales, de la poésie, de la danse, de la course de fond et de la lutte. Ces manifestations s'étalent sur 2 semaines.

Quiconque estime posséder le talent et le cran nécessaire peut y participer, étranger y compris. Le vainqueur des jeux reçoit le titre honorifique de champion de la cité et il est porté triomphalement dans toutes les rues de la ville.

Flottes Commerciales et Flottes de Guerre

Chaque cité-état côtière est dotée de sa propre flottille marchande et plus rarement d'une marine de guerre et d'un arsenal. De fait, les marins et marins-guerriers sont très nombreux et habitués aux dures vicissitudes des voyages au long cours. Il faut tout de même relativiser la puissance des flottilles militaires grekiennes qui se résument à des regroupements de lourdes galéasses remplies de guerriers qui emportent seulement quelques machines de guerres archaïques comme les catapultes, les trébuchets ou les balistes. Ces embarcations démontreront leur inefficacité face aux croiseurs de guerres Granbretons et à leurs rangées de canons-feu.

Plus sérieusement, la flotte de guerre des corsaires spanyards se compose d'une douzaine de navires amiraux de type galion et d'une centaines de frégates de faible tonnage. Ceux-ci agissent ensemble ou séparément, suivant l'importance des prises. Les galions sont le fleuron de la flotte de guerre de l'Empire du milieu. Leurs canons-feu et leurs hallucinocanons leur permettent même de rivaliser et de l'emporter sur un croiseur granbreton.

Avant l'arrivée de la Granbretanne, la flotte des flibustiers spanyars permettait au Super Intendant d'asseoir son pouvoir militaire sur les cités-états et les îles sous contrôle de l'Empire du Milieu.

En 5295, le Général Carlos de la Sieva commettra une erreur stratégique en engageant la totalité de la flotte spanyarde sur l'armada Granbretonne. Ses hommes, peu habitués à se heurter à de telles forces seront rapidement défaits. Un seul galion échappera au désastre. Quelques mois plus tard, il réapparaîtra mystérieusement, battant désormais pavillon noir. Même après la libération, ce redoutable bateau continuera à semer la terreur dans toute la mer Egéa.

L'Armée et la Coalition

Par tradition, dans les métropoles, le service militaire est de quatre ans et il est obligatoire pour les hommes à partir de la seizième année. La Coalition naîtra de la volonté de la Granbretanne d'ébranler le puissant trône d'Espanyia. A cette époque, la Grekie disposait déjà d'un fort contingent d'unités disparates. La nomination du Duc Vanach D'Aé à la tête de la Coalition aura pour effet d'harmoniser ces effectifs et de leur permettre d'arriver à une unité militaire remarquable. A cette époque, les armées de la Coalition sont forte, strictement organisées pour le combat de groupe et habituées à la cohésion disciplinaire et à l'obéissance à la hiérarchie militaire.

A partir de 5295, Les roitelets spanyars des Cyclades tomberont ou s'inclineront devant l'écrasante supériorité de la machine de guerre granbretonne. L'unité ainsi crée permettra à la Coalition de remporter sa première bataille maritime significative sur l'armada des corsaires spanyars. Plusieurs autres batailles terrestres celles là, offriront la victoire définitive à la Coalition.

De leur côté, les états insulaires louent de petites troupes de mercenaires européens qui jouent un rôle important dans les rapports de force qui s'établissent entre les Roitelets. Leur engagement tient souvent de la faible population de ces îles. Ces troupes sont souvent encadrées par des aristocrates grekiens ou spanyars qui combattent la plupart du temps en char de guerre.

A noter également l'existence d'un régiment exclusivement féminin “les Gorgones”. Cette garde d'élite comprend 1200 combattantes placées sous la férule de la vieille Cassandra d'Athèna. Ces farouches guerrières portent des armures de parements qui n'en restent pas moins fonctionnelles. Elles sont équipées de javelines empoisonnées, de glaives, de boucliers et comptent deux bataillons ; un d'infanterie légère et un de cavalerie légère. Les Gorgones n'ont rien à envier aux hommes, tant au niveau de l'efficacité que de leur capacité à ripailler et à s'enivrer. Elles sont craintes et respectées pour cela.

Les Gorgones seront engagées au côté de la Coalition dans la bataille finale pour la sauvegarde d'Athèna. Leur rapidité d'intervention et leur efficacité mettra à mal les légions du Vautour pendant plusieurs heures. Finalement, le régiment sera surclassé par l'écrasante supériorité numérique de l'envahisseur granbreton. La tête de Cassandra finira empalée sur l'étendard ensanglanté des Gorgones et sera promenée victorieusement deux jours durant.

Les Cultes

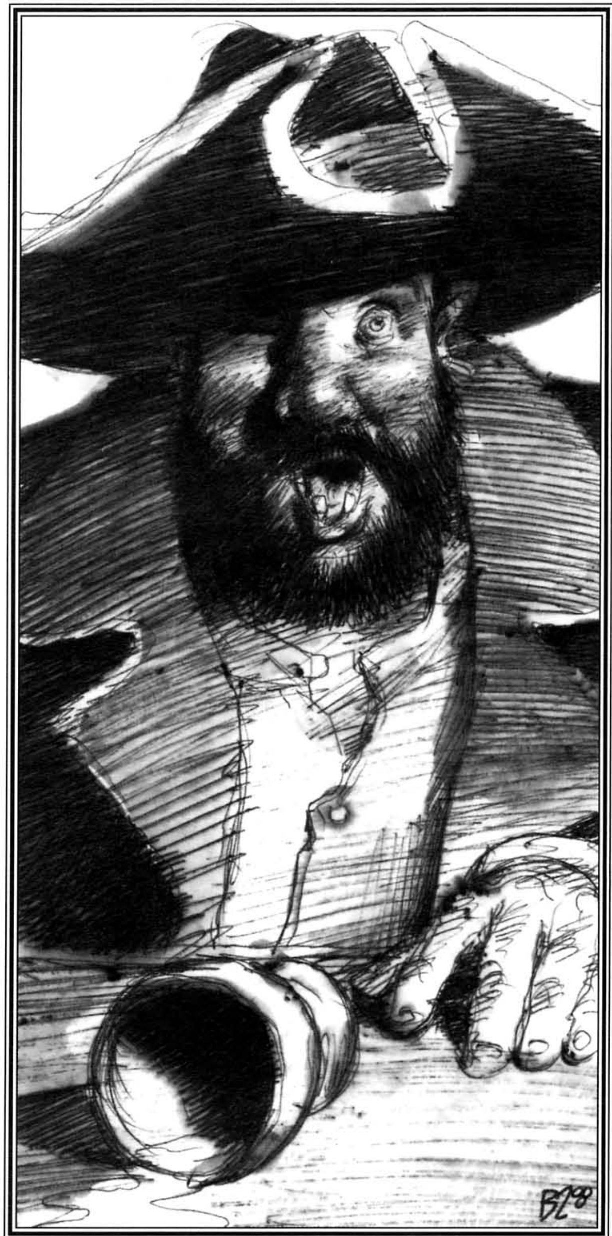
En Grekie, la religion est libre. De fait, chacun peut s'engager dans la foi de son choix et les divergences entre les adeptes du Vrai Dieu ou les sympathisants du Sincère Repentir se règlent en place publique : les adversaires s'affrontent dans des joutes oratoires enflammées mais exemptes de violence, devant des auditoires attentifs et ouverts.

Les nombreux cultes en présence se livrent à de véritables luttes d'influence et certains grekiens pratiquent même des religions importées du Proche-Orient.

Les cultes sont souvent célébrés dans d'immenses sanctuaires et temples fortifiés pour protéger les riches offrandes des adorateurs, telles que des statuettes d'or, des gemmes. Le plus célèbre de ces temples est celui de Delphia.

Le Grand Pope Atékos se trouve au sommet de la pyramide ecclésiastique et exerce son autorité depuis Athèna. Il est secondé par des Hauts Popes qui se trouvent dans les principales métropoles. Eux-mêmes sont assistés dans leur mission par des Popes et des prêtres.

En marge de ce dispositif théologique se trouve la curieuse secte du Cercle des Ténèbres, un culte démoniaque qui se livre à toutes sortes de cérémonies barbares, ainsi qu'à des crimes rituels





odieux. Les ramifications de cette secte s'étendent bien au-delà des frontières de la Grekie et force est de constater que ses rangs gonflent de jours en jours.

La Technologie

Si la pratique de la science est tolérée en Grekie, elle n'est cependant pas encouragée. Par le passé quelques rois tyranniques ont assis leur pouvoir sur la connaissance des arcanes, mais ils ont vite été déposés par le peuple superstitieux ; pourtant quelques vallées sont encore aux mains de rois sorciers régnant grâce à la terreur inspirée par leur science et à leurs hommes de mains violents et abusifs.

La recherche scientifique est poursuivie par plusieurs académies institutionnelles, sous l'égide des gouverneurs ou des dirigeants des cités-états. Mais il n'existe aucune recherche officielle concernant des applications militaires.

Nourriture et Boisson

L'art de la table et de la bonne chair sont aux premiers plans des plaisirs grekiens. Aussi, les plats sont-ils particulièrement riches et savoureux. Le poisson et le homard font naturellement parti des mets traditionnels et il est de coutume de les servir grillés ou frits. Les fromages jouent également un grand rôle dans l'alimentation grekienne. Hormis ceci, on retrouve la même diversité et les mêmes variétés de légumes qu'en Bulgaria. Le vin est de qualité médiocre mais est largement consommé.

Personnalités et Créatures

Artemaque, Gladiateur Rétiaire

Artemaque est le gladiateur rétiaire champion de la guilde des Cerbères. Il combat depuis l'âge de seize ans et en six ans, il a déjà remporté 36 victoires.

Ce jeune gladiateur est atteint d'une réelle déviance mentale qui le pousse à tuer. Dans l'arène, il fait peu de cas de l'avis du public sur la qualité de sa prestation et il achève toujours son adversaire. On ne lui connaît aucun ami, aucune famille et son passé est des plus mystérieux.

Artemaque a volontairement subi plusieurs opérations qui lui ont donné une apparence monstrueuse. Ainsi, ses cheveux blonds ont été épilés alors qu'il ne conserve qu'une longue natte nouée très bas dans le dos. Sa pilosité faciale a subi le même traitement et ses lèvres ont été percées d'une cinquantaine d'anneaux d'or. Ses dents sont taillées en pointe et son torse est tatoué d'un motif en corde tissée qui représente un griffon à l'envol.

Il est difficile à quiconque de soutenir le regard froid d'Artemaque et il est fort possible que cet homme terrifiant soit en fait un prêtre de la guilde du Cercle des Ténèbres...

Artemaque le Ténébreux

FOR 23* **CON 21*** **TAI 16** **INT 14** **POU 16**
DEX 17 **APP 05**

Points de Vie : 19

Armure : Variable suivants les combats.

Alliance : +7, -44

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Bagarre* 115% dégâts 1d3+MD - *Filet* 97% dégâts Enchevêtrement Pds 6 - *Lutte* 98% dégâts Spécial - *Trident* 112% dégâts 1d6+2+MD Pds 18.

Compétences : Art [Mettre à Mort] 68%, Ecouter 85%, Esquiver 111%, Grekien 57%, Lancer 104%, Sauter 59%.

* *Ces caractéristiques surhumaines résultent de l'absorption quotidienne de stéroïdes anabolisants qui saturent son organisme (+5 points).*

Note : Tout gladiateur qui combat en binôme ou en équipe bénéficie du fait de son entraînement particulier d'un bonus de 10% à l'ensemble de ses compétences d'armes et d'esquive.

Hingless, Flibustier au service du Trône d'Espanyia

Hingless sert sur le navire amiral d'une des flottilles de corsaires spanyars qui font légitimement la guerre en Mer Egéa. Il est embarqué sur le galion Hécate qui, sur ordre du Super Intendant De la Punta, donne la chasse à quelques navires marchands grekiens. Leur technique éprouvée consiste à harceler les navires pris en chasse à l'aide de frégates rapides pour les rabattre sur le galion qui l'arraisonne.

Plusieurs années avant cette époque, le premier galion d'Hingless a sombré lors d'une tempête au large des Cyclades, emportant avec lui une fantastique cargaison d'or, d'argent, et de gemmes, dérobé au trésor grekien. Hingless fut l'unique rescapé du naufrage et chaque fois qu'il est ivre, il parle à qui veut l'entendre de ce drame et du trésor englouti au fond de la mer Egéa.

Hingless est un homme encore gaillard pour son âge. Il porte les stigmates de la couperose et s'adonne fréquemment au plaisir de la dive bouteille. Malgré ces défauts, il reste un spanyar honnête, droit et loyal envers le trône d'Espanyia.

Hingless s'habille généralement d'un justaucorps sombre et de pantalons marrons bouffants dans lesquels il dissimule des dagues, des bouteilles de rhum et son fidèle harmonica.

Hingless Noble Visage

FOR 13 **CON 10** **TAI 17** **INT 13** **POU 11**
DEX 13 **APP 13**

Points de Vie : 14

Armure : Cuir bouillie 1d6

Alliance : +22, -11

Modificateur aux Dégâts : +1d4



Armes : *Sabre d'Abordage* 77% dégâts 1d6+2+MD Pds 21 - *Dague* [Main Gauche] 75% dégâts 1d4+2+MD Pds 15 - *Bagarre* 82% dégâts 1d3+MD - *Dagues de lancer* 81% dégâts 1d4+1/2 MD Pds 12.

Compétences : Art [Harmonica] 79%, Baratin 82%, Chercher 51%, Dissimuler Objet 85%, Ecouter 54%, Esquiver 68%, Evaluer 91%, Grimper 113%, Lancer 93%, Monde Naturel 63%, Natation 99%, Navigation 71%, Orientation 87%.

Secrets Technologiques : Bouée.

Sirespa, la Pytonisse

Cette jeune femme, très populaire en Grekie, est une brillante dramaturge dotée d'un talent fécond et universel. Elle s'est rendue fameuse pour ses thrènes et pour ses poèmes qui illustrent les thèmes de l'héroïsme, de la passion, de la fougue et du désespoir. Certains lui attribuent également des talents de pythonisse, au même titre que la race mutante des diseuses de bonne aventure (Consulter les pages 60 et 61 du supplément "L'Ile Brisée").

Sirespa est une femme savoureuse et pleine d'esprit dont la personnalité dégage un véritable magnétisme fauve. Son regard azur est d'une pureté désarmante et sa voix mélodieuse.

Consciente des dangers d'asservissement qui menacent la Grekie, Sirespa poussera un cri d'alarme et exhortera ses disciples à lutter contre l'Empire de Granbretanne. Elle fera partie des rares survivants du sac d'Athèna. Suite à ce drame, elle s'exilera sur une île déserte de la mer Egéa pendant cinq ans pour composer une œuvre émouvante intitulée ; "Le Sac de la Cité des Dieux".

Sirespa

FOR 08 **CON 07** **TAI 13** **INT 18** **POU 15**
DEX 18 **APP 17**

Points de Vie : 10

Armure : Sans

Alliance : +81, -05

Modificateur aux Dégâts : Aucun

Armes : Sans

Compétences : Art [Chanter] 97%, Art [Littérature] 84%, Art [Poésie] 76%, Chercher 56%, Déguisement 84%, Déplt. Silencieux 46%, Ecouter 86%, Eloquence 119%, Equitation 102%, Europe 44%, Evaluer 41%, Grekien 122%, Hypnose 53%, Médecine Rudimentaire 47%, Monde Ancien 11%, Monde Naturel 62%, Orientation 72%, Sagacité 87%, Scribe 104%, Se Cacher 33%.

Stavros Double Jeu

Stavros fait partie de la racaille de marchands qui sévit dans la mer Egéa. Il travaille comme indicateur à la solde de la flotte des corsaires spanyars et a pour mission d'informer les galions des proies intéressantes à capturer. De cette manière, les spanyars contrôlent les cours de certaines marchandises et font à loisir baisser ou grimper les cours. La position privilégiée de Stavros lui permet de spéculer sur le tabac et de s'enrichir en revendant son stock quand les cours sont au plus haut.

Stavros a tout du malfrat. Il tire sur une pipe antique qui recrache une fumée épaisse tout autour de sa trogne bouffie. Il est obèse et se déplace avec beaucoup de difficultés à cause d'un pied-bot qui l'handicape. Il est toujours à l'affût d'un bon coup à faire mais c'est aussi un épicurien en perpétuelle quête de plaisir qui assure que tous les chemins de l'excès mènent au palais de la sagesse.

Le Cenpattes, Animal de Compagnie

Les Cenpattes constituent une race hybride entre l'écureuil et le mille pattes. Ils sont recouverts d'un pelage soyeux et uniforme. Ils émerveillent par leur adresse, leurs capacités physiques et leurs facéties. Ils étonnent aussi par leurs attitudes, leurs mimiques et leurs comportements très proches de ceux de l'homme. Ces petits animaux sont dotés de quatre queues annelées qu'ils utilisent comme signal visuel. Ils sont aussi capables d'émettre des vocalisations étonnantes et très sonores.

Cette curieuse race de mutants est devenu un véritable phénomène de mode et il est de bon ton aujourd'hui pour chaque dame de la haute bourgeoisie d'en posséder un spécimen vivant. Apprivoisés, les Cenpattes deviennent des écharpes soyeuses et attachantes. C'est pourquoi ces mutants très recherchés se négocient très chers. Les spécimens albinos, encore plus rares, se négocient à plusieurs milliers de drachmes.

Les Cenpattes sont suffisamment intelligents pour exécuter des ordres simples, tels que ramener un objet ou apporter quelque

chose. Ils sont d'ailleurs utilisés pour leurs qualités par certains voleurs peu scrupuleux.

Les Cenpattes

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2d6	07
CON	2d6	07
TAI	2d6	07
INT	2d6	07
POU	2d6	07
DEX	4d6	14

Déplacement : Course-10

Points de Vie Moyens : 07

Armure : Sans

Modificateur aux Dégâts Moyen : aucun

Armes Naturelles : Sans

Compétences : Chercher 70%, Grimper 85%, Obéir aux Ordres 95%, Se Cacher 95%, Sentir 70%.

Mutations, Tares et Malformations : Amélioration TAI (2), Hybride (2), Défaut de Pilosité (toison abondante), Manipulation fine (2), Membres Déformés. Points de Mutation : 6.





Les Karpathes




Les Karpathes forment un royaume à l'ombre des forêts de pins et des chênes millénaires où se terre un peuple en proie à la superstition, cloîtré dans une réalité misérable et terrorisé par des légendes de créatures cruelles et sanguinaires.

Histoire

Les grandes catastrophes consécutives à l'Armaguedon ont bouleversé les organisations étatiques des pays balkaniques en anéantissant près de 80% de leurs populations. A cette époque les Karpathes n'étaient qu'une simple région délimitée par les montagnes du même nom.

Nul ne sait réellement ce qui a pu motiver la constitution de ce royaume obtenu par le fractionnement d'autres états frontaliers. Toutefois, il semble que les Karpathes résultent davantage d'une opportunité politique que d'une réelle volonté militaire. Fondée aux environs du 43ème siècle, l'expansion territoriale des Karpathes visa principalement à juguler les ambitions expansionnistes de la Moscovie.

Une vieille légende raconte que la constitution du royaume s'est amorcée sous la conduite du Roi Zang, fondateur de la dynastie du même nom qui régna sans partage jusqu'en 4945.

C'est à l'aube de son règne que les incursions moscoviennnes conjuguées à la pression tchekienne donnèrent naissance à la double menace qui devait planer sur le pays pendant toute son histoire.

A la mort de Zang, son fils, Sodrek le Vaillant imposa sa loi aux tchekiens lors de la très sanglante bataille des Cailloux. Mais le pire était encore à venir car après avoir conquis l'Ukranie, l'empire de Moscovie se tourna vers les Karpathes en 4945. Ce fut une terrible épreuve tant sur le plan économique que sur le plan humain : plus du quart de la population du pays disparut dans la tourmente de ce conflit.

Sodrek le Vaillant fut tué lors de la prise de la capitale et son pays exsangue capitula en 4954 devant la puissance de l'empire colonial de Moscovie. Après la mort de Sodrek et quelques 50 années d'interrègne anarchique, un puissant seigneur de guerre de la Maison scandienne des Ar'Dinlach viola les frontières du pays pour dresser ses guerriers contre l'hégémonie moscovienne. Ses prouesses martiales et sa vaillance conquirent le cœur des karpathiens. Finalement, ce jarl poussa les populations opprimées à se révolter contre l'envahisseur. Ar'Dinlach en profita pour faire reconnaître l'indépendance du Royaume des Karpathes en donnant au pays ses frontières définitives qui comprennent la Transylvannie actuelle, des portions de la Hongrie (anciennement la Magyarie) et de la Tchécoslovaquie.

Si le scandien et son armée furent vaincus, la Moscovie ne parvint jamais à étouffer le noyau de la rébellion. Son action contraignit le jeune Czar à capituler en 5088, à la suite de huit années de vaines luttes et de tentatives de reconquêtes avortées.

La domination de l'Empire de Moscovie n'avait eu que peu de conséquences sur les Karpathes et le pays resta arriéré.

A l'époque des aventures du Duc Dorian Hawkmoon von Köln, le royaume des Karpathes constitue un état monarchique à la très faible influence militaire et politique. Cette nation, âgée de mille ans reste très fragile et ne doit sa survie qu'à la volonté d'une population ayant trouvé son ciment dans la foi.

Prise en tenaille entre de puissants voisins et notamment le royaume de Moscovie, les Karpathes restent un objet de convoitise pour les richesses minières de leur sous-sol et représentent une proie toute désignée pour cet empire glouton.

Il semble que par le passé, les Karpathes constituaient une région stratégique et de nombreuses ruines témoignent encore de cette glorieuse époque. On peut donc quelquefois y trouver d'anciennes armes ou machines, parfois même des installations entières. La collaboration des karpathiens étant nécessaire pour localiser et exhumer ces sites potentiellement intéressants, les Granbretons ont proposé une alliance au Roi Djornienko. En échange d'un





Evénements Futurs

5290 : Le Ténébreux Empire entame la conquête des Royaumes de l'Est par la prise de la capitale moscovienne de Kerninsburg. C'est Méliadus de Kroiden en personne qui mènera cette offensive surprise avec l'aide du renégat moscovien Asrovak Mikosevaar. La conclusion de cette première bataille est très bien accueillie par le royaume des Karpathes et le Roi Djornienko se range immédiatement du côté de l'Empire de Granbretanne.

La même année, plusieurs ambassadeurs et dignitaires granbretons s'installent dans le pays pour sceller une alliance officieuse. Le Marquis Aazed, Connétable de la Mouche prend la direction des opérations visant à protéger les Karpathes de l'oppresseur moscovien.

5291 : A la fin du printemps, les troupes granbretonnes occupent la presque totalité du pays. Les Karpathes sont transformées en véritable camp d'entraînement pour les légions de l'Empire. Seul le Prince Yugo de Moldava interdit aux hordes masquées de sillonner ses terres.

Malgré les supplications de son père, il se rebelle contre la Granbretanne en faisant exterminer plusieurs patrouilles de masques de bête. A la fin de l'automne, le Baron Méliadus de Kroiden, excédé par les sottes d'humeur du Prince, ordonne l'assaut de la Moldava. A la fin de l'année, le royaume des Karpathes est entièrement voué à la cause granbretonne.

5292 : Alors que la domination du Ténébreux Empire s'étend sur les pays d'Europe occidentale, les Karpathes deviennent la tête de pont pour l'invasion de la Roumania. Les légions s'accumulent dans le pays pour se déverser ensuite dans les pays voisins.

L'entente est à ce point parfaite entre les deux nations que la situation bénéficie aux Karpathes qui font une avancée sans précédent dans leur histoire tant au niveau politique qu'industriel.

5293 : Après avoir négocié une alliance officielle avec le Roi Djornienko, la Granbretanne poursuit calmement la conquête des Royaumes de l'Est.

5294 : Le Czar de Moscovie et son état major, rescapé de la bataille de Kerninsburg, tentent de fuir leur pays en empruntant les passes karpathiennes. Hélas la Granbretanne, très présente dans le pays coupe cette voie de secours et affronte le reste des armées régulières moscoviennes. Le Czar ne doit sa survie qu'à la rapidité d'intervention de ses fauconniers qui l'emportent in extremis dans les airs avant que ses armées ne se disloquent dans le choc de la bataille.

5295 : Les armées roumaniennes donnent du fil à retordre aux légions de Gloutons et de Sangliers. Dans les Karpathes, les préparatifs se multiplient pour parachever enfin l'annexion de ce pays.

Cette même année s'achève officiellement la conquête de la Moscovie. A cette occasion, une immense fête est célébrée à Zorvanemi.

5296 : Chute de la Roumania. Début des conquêtes de la Slavie et de la Bulgaria.

5297 : Assassinat du Marquis Aazed par une de ses maîtresses appartenant à l'ordre de l'Araignée.

5298 : La Granbretanne livre simultanément bataille sur plusieurs fronts majeurs. Malgré l'importance de sa machine de guerre, son schéma militaire commence à s'essouffler et montre des signes de fatigue. Les contingents stationnées dans les Karpathes sont réduits de moitié pour être engagés sur tous les fronts.

5299 : Les incidents de Londra obligent les légions granbretonnes de réserve à abandonner leur douce retraite karpathienne. Profitant de l'arrivée du printemps, des colonnes de soldats masquées quittent le pays pour rejoindre la capitale de l'Empire de Granbretanne. Seuls quelques maigres effectifs sont maintenus à Zorvanemi.

Après la chute de Londra et la défaite de la machine de guerre Impériale, les quelques masques encore stationnées dans la capitale, rallient la bannière du Connétable du Glouton, Kiosgan De Wallingfost.

A la tête de ce bataillon, le seigneur de guerre, installé dans les Monts Karpathii va multiplier les pillages, viols et massacres pendant plusieurs mois avant de prendre la fuite avec ses hommes vers la Mer de Brumes...

5300 : Les Karpathes regagnent leur indépendance malgré elles. Elles perdent également le bénéfice du protectorat militaire de la Granbretanne. Le pays se retrouve désemparé devant les visées expansionnistes de la Moscovie. Très peu de temps après débutaient les premières escarmouches entre les armées de ces deux royaumes slaves.

soutien militaire contre la Moscovie (qui pirate l'exploitation des mines proches de Zorvanemi), de contrats avantageux pour le rachat du minerai et de l'appui de la science médicale de l'empire, les Karpathes accepteront de bonne grâce de devenir les vassaux de la Granbretanne et n'auront pas à souffrir de son autorité.

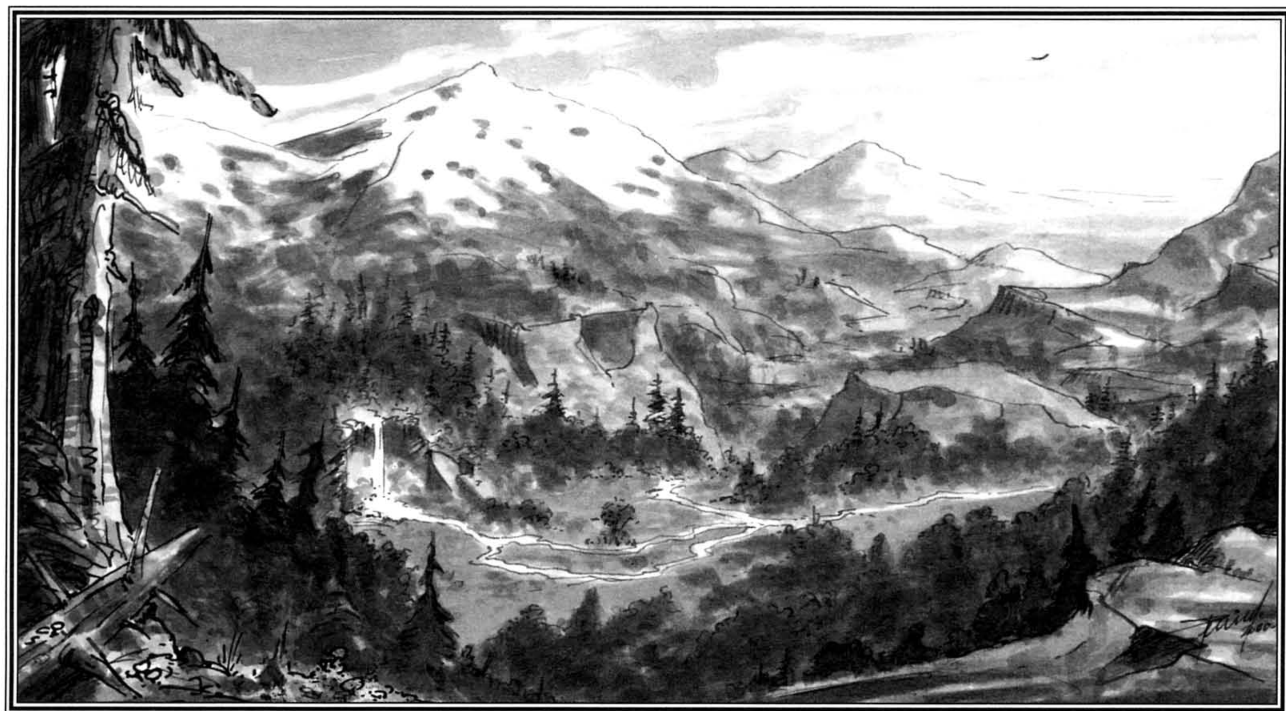
La communauté primitive des Karpathes profitera même de ce répit pour sortir un peu de son ignorance et quelques aventuriers audacieux et talentueux s'aventureront au-delà des frontières de leur pays natal pour découvrir l'Europe.

A la chute de Londra, la servilité des Karpathes à l'égard des Granbretons placera le pays en marge des autres Royaumes de l'Est. La Moscovie annexera ces terres minières très riches, dont le minerai lui est indispensable dans sa lutte contre l'Asiacommunista...

Géographie

Le royaume des Karpathes est constitué d'une vaste zone montagneuse et boisée, et de collines accidentées hantées par





quelques créatures étranges et immondes. Les étés y sont courts et les hivers longs. L'agriculture n'est productive que dans quelques rares vallées. Les forêts giboyeuses sont composées de conifères sur les hauteurs, de chênes et de hêtres aux pieds des collines et dans les vallées. Les montagnes sont riches en pétrole, fer, cuivre, or et argent, soulignant la vocation minière du peuple des Karpathes. Le pays est truffé de filons métallifères et comme le sol est trop pauvre pour faire vivre une population importante, la production minière est presque entièrement réservée à l'exportation.

Les Karpathes en un Clin d'Œil

Dirigeant : le Roi Anatol Djornienko assisté par son ami et conseiller le Marquis Aazed de l'ordre de la Mouche.

Population [5290] : 280 000 karpathiens
20 000 mutants
(principalement des hommes-loups).

Principal Fleuve : Le Dunav.

Sommets les plus élevés : Les Monts Karpathii (2600 mètres), le Mont Pourpre (1890 mètres).

Produits importés : Céréales, Denrées alimentaires.

Produits exportés : Artisanat, Bois, lingots de fer, de cuivre, d'or et d'argent.

La chaîne montagneuse des Karpathii délimite la frontière naturelle avec la Roumania par l'intermédiaire de fantastiques caprices de la nature. Vallées, canyons et mesa se succèdent ainsi dans un chaos indescriptible. Le réseau hydrographique donne lui aussi une impression générale de désordre.

La mince zone côtière sableuse et dépourvue de dunes, est entièrement bordée de lagunes, séparées de la mer par des langues de sables souvent très longues.

Faune et Flore

Les paysages sont d'une beauté fascinante, composés de chaos rocheux et d'herbages verdoyants s'épanouissant sous des ciels de nacre où les horizons s'éternisent paresseusement. Par endroit, les paysages dominent les sommets neigeux.

L'impression générale dégagée par le pays, aussi bien dans les climats que dans les découpages géographiques est un sentiment de chaos harmonieux voué à la toute puissance de la nature.

Ainsi, la flore semble devenue folle. Elle a littéralement conquis tout le territoire, couvrant l'ensemble du pays de forêts épaisses et ténébreuses. Ces vastes étendues sylvestres sont aujourd'hui encore peu exploitées du fait du danger que représentent les espèces sauvages qui les peuplent.

Parmi les spécimens les plus dangereux, on rencontre parfois des chênes cuivrés (voir HNE page 194). C'est cette variété d'arbres vampire qui a largement contribué à donner aux forêts leur mauvaise réputation. Il est aussi commun de rencontrer plusieurs variétés de ronces mouvantes et autres plantes tueuses (HNE page 206).



Distances et durée des voyages dans les Karpathes

De	à	Distance en Km	Durée en jours (1)	Durée en jours (2)
Zorvanemi	Transalnie	286	6	Non
Zorvanemi	Laisia Moldava	314	7	Non
Zorvanemi	Dacié	115	2	Non
Zorvanemi	Coraki	59	1	Non

***(1)** Par voie terrestre et à dos de cheval*
***(2)** Par la Mer Noire*

Malgré les folles légendes qui courent à ce sujet, il y a peu de mutants naissant dans les Karpathes. Hommes, plantes et animaux sont quasiment identiques à ceux de nos jours. Seuls quelques abominations issues des expériences du sorcier bulgar Voïdok Goulka ou encore du sinistre maître mutant Agonosvos continuent de hanter les vallées de l'arrière pays.

La faune se compose d'ours et de loups sauvages. A noter également la présence de nombreuses colonies de cygnes sauvages qui s'avèrent parfois être des adversaires plus dangereux qu'on pourrait le croire...

Aux environs de Transalnie, la pêche connaît un développement rapide et sans précèdent ; pourtant son rôle économique demeure encore restreint.

Climat

Le climat du pays est particulièrement rude. Les hivers sont très rigoureux avec un tapis neigeux peu épais mais tenace. Les brouillards sont fréquents et les étés sont chauds. Des rumeurs courent selon lesquelles plus d'un client ou d'un marchand, attardé pour conclure une affaire juteuse, a croisé la mort ou vu son entreprise ruinée en traversant tardivement les passes karpathiennes pour se perdre dans les tourmentes hivernales.

Voyager dans les Karpathes

Voyager dans les Karpathes constitue une entreprise ardue. Le pays est impraticable une bonne partie de l'année, du fait des contingences climatiques. De même, la forêt peut passer du convivial au mortel en quelques instants.

Enfin, la densité de population étant faible, il est peu probable d'obtenir du secours quand, d'aventure vous vous égarez sur les pistes enneigées ou dans une tempête de neige. Heureusement, il existe de nombreux guides qui louent leurs services pour des expéditions diverses et variées. Mais attention, ils ne sont pas tous très honnêtes. Certains vont même jusqu'à perdre volontairement leurs employeurs. Ils reviennent ensuite sur place pour détrousser les cadavres des malheureux congelés.

Régions et Cités

Hormis Zorvanemi, le pays n'a que peu de cités importantes. La majorité de la population vit dans de petits villages dirigés par les chefs locaux habituellement appelés "boyards".

A noter que les karpathiens construisent souvent des villages fortifiés en bois, matériau qui garde sa primauté dans ce pays riche en forêts. Ces bourgs circulaires ou polygonaux atteignent parfois des superficies importantes.

Zorvanemi (Métropole)

La capitale Zorvanemi est le site d'un marché équestre d'excellente réputation. Les grandes écuries, situées à l'extérieur de la ville, abritent toutes les races de chevaux, des percherons aux pur-sang. A l'époque où l'hiver ne bloque pas les passes karpathiennes, les auberges de la cité sont bondées d'étrangers venus vendre ou acheter des montures.

Pendant la conquête granbretonne, plusieurs dizaines de légions, tous ordres confondus, transiteront dans les murs de la capitale avant d'être savamment engagées sur les différents champs de batailles des Royaumes de l'Est. A partir de 5292, Zorvanemi devient un des plus grands camps militaires avancés de Granbretanne. L'ensemble de ce dispositif est géré avec brio par le vieux Marquis Aazed de la Mouche. L'Empire de Granbretanne devient ainsi le plus important client des Karpathes pour l'achat de montures en tous genres.

Le Marché aux Chevaux de Zorvanemi

Le marché aux chevaux de Zorvanemi est d'autant plus réputé qu'il est unique en Europe. Il faut chercher en Moscovie un marché similaire, consacré aux faucons, capable de drainer des acheteurs de l'Europe entière. Certains clients viennent même du Proche-Orient, où les chevaux sont aussi rares que nobles, et pro-





Quelques Spécimens de Chevaux vendus au Marché

L'élevage des chevaux et leur commerce est la première source de revenu du pays et les races locales sont parmi les plus réputées. Voici donc quelques-unes des espèces rarissimes qui sont en vente sur le marché aux chevaux de Zorvanemi. Certains de ces spécimens ont déchaîné ou déchaînent encore les passions. Ils sont tellement convoités qu'en posséder dans son haras est toujours le signe d'une grande richesse et d'une extrême témérité. Bien entendu, les prix de ces spécimens sont prohibitifs.

Il est à préciser que pour maintenir les cours de leurs marchandises, les sorciers des Karpathes prennent soin de ne produire que des hongres incapables de procréer.

Pour finir, on trouve à Zorvanemi des artisans capables de barder n'importe quelle monture. C'est d'ailleurs ici que sont forgées les plus merveilleuses et les plus efficaces bardes de toute l'Europe.

• Les Chendragons ou Chevaux Ailés

Les Chendragons sont des montures exceptionnelles qui ont été réalisées sur la commande d'un fameux marchand Germain suivant un vieux dessin récupéré dans quelque grimoire jauni. Malheureusement, le marchand périt avant de voir sa commande honorée. Quelques mois après son décès, cinq Chendragons virent le jour et furent mis en vente sur le marché de Zorvanemi pour la somme de 150.000 souverains d'argent par pièce.

Les Chendragons ont tous une robe noire et sont dépourvus de crinière. Ils sont légèrement allergiques au pollen, ce qui les contraint à voler plutôt qu'à galoper. Ils sont affligés d'un galop plutôt maladroit et leurs lourdes ailes les défavorisent.

De très nombreux mercenaires pourchassent les Chendragons, certains pour leur compte, d'autres pour le compte de riches seigneurs européens. Un Duc du Loup, le sanguinaire Toundra d'Elsham possède un Chendragon qu'il chevauche tel un démon avant de se jeter dans les batailles pour faucher des vies.

• Les Chevaux Carnivores

Il s'agit là encore d'une espèce de chevaux très rare dont on ne compte pas plus de vingt spécimens en Europe. Ces carnassiers sont dotés de monstrueuses mâchoires proéminentes capables de broyer ou de déchiqueter un homme en armure plaque. Il est possible que ces abominations aient vu le jour dans les laboratoires d'Agonosvos mais cette rumeur n'est pas vérifiée. La mâchoire d'un cheval carnivore occasionne des dommages de 2d6+MD avec un pourcentage d'attaque de 60% susceptible de progresser par expérience.

Le principal défaut de ces chevaux, outre leur mauvais caractère est leur appétit démesuré. Ainsi, ils avalent quotidiennement la moitié de leur TAI en viande. Certains de leurs propriétaires peu attentifs aux besoins excessifs de leur monture y ont laissé un bras ou une jambe quand ce n'est pas la vie...

• Les Chevaux Zébrés

Ces montures assez rares proviennent dit-on d'un autre continent appelé l'Afrika. De morphologie voisine de celle du cheval, leur seule distinction vient de leur robe rayée de noir et blanc et de leur courte crinière en brosse. De plus, ces montures sont célèbres pour la rapidité de leur course qui dépasse celle du cheval.

• Les Chevaux des Vents

Les chevaux des vents sont des montures dont on a amélioré l'endurance. Ils peuvent quasiment galoper durant vingt quatre heures. Ces chevaux bénéficient d'un bonus de constitution de 2d6 mais leur apparence reste celle des montures traditionnelles.

• Hadès, Le Cheval Immortel

A notre connaissance, il existe un exemplaire unique de cheval immortel. Le temps n'a aucune prise sur cet animal et son organisme est capable de régénérer ses cellules après une blessure et même après la mort. Ce cheval est légendaire et chaque année, plusieurs marchands prétendent avoir retrouvé sa trace. Ils mettent en vente des ersatz à des prix défiants l'imagination. Pourtant, aucune des malheureuse monture proposée n'a jamais réussi le test public imposé par les acheteurs potentiels ; à savoir, survivre à une blessure mortelle.

Malgré les rumeurs, il semble que Hadès ne soit pas qu'une légende. Ce cheval unique est aujourd'hui présumé avoir plus de trois siècles.

• Les Chevaux Nains

Il s'agit de chevaux miniaturisés qui ont à peine la taille d'une colombe. Ils sont vendus à des prix raisonnables et sont offerts à la progéniture de riches seigneurs pour leur amusement. On peut aussi les utiliser comme élément de décoration dans des zoo miniatures ou comme des pièces vivantes pour les échecs...

Ils sont obtenus par diminution des points de TAI au terme de plusieurs mois de traitement. Il semble que ce procédé a pour autre effet de les rendre complètement idiots, à tel point que certains ont même perdu leur instinct de conservation et oublient de se nourrir jusqu'à la mort.

voquent l'événement en achetant des fortunes colossales des étalons reproducteurs que les éleveurs réservent uniquement à l'exposition ! En raison de l'hiver qui bloque les passes karpathiennes chaque année, le Marché aux Chevaux est saisonnier, ouvrant les portes de ses écuries au milieu du Printemps, et les fermant avant la fin de l'Automne. Pour compenser la brièveté de la saison, le Marché ne désemplit jamais, reste ouvert même la nuit, tous les jours de la semaine. L'ambiance y est presque hystérique, certains animaux s'arrachant à la criée. Tous les chevaux y sont à vendre ou à acheter, du plus humble au plus racé ; chaque vente est bien en-



"La ville portait le nom de Zorvanemi et grouillait de monde venu acheter ou vendre des chevaux. Les grandes écuries se trouvaient un peu à l'extérieur de la cité et il était possible de s'y procurer toutes les races de chevaux, des percherons jusqu'aux pur-sang."

- LE DIEU FOU, II, 7 -

tendu taxée par la couronne karpathienne. Traditionnellement, les écuries sont louées par le Roi Djornienko aux marchands les plus offrants, les plus riches établissant leurs étals à proximité des Écuries Royales, véritable Musée du Cheval, laissant la périphérie aux éleveurs les plus démunis ou occasionnels. En règle générale, la proximité des Écuries Royales est pour l'acheteur un gage de qualité, même s'il n'est pas toujours astucieux de s'y fier.

En effet, quelques malfrats ou marchands peu scrupuleux louent une fortune des écuries proche du centre, pour y vendre des animaux de seconde catégorie à des prix très élevés. Si l'acheteur averti ne s'y trompe pas (choisir une bête de qualité nécessite des jets réussis en Équitation et en Monde Naturel), nombre de curieux ou d'acheteurs occasionnels sont ainsi escroqués. C'est pourquoi le Roi Djornienko traque ces escrocs, tout d'abord en faisant enquêter, parfois sommairement, sur les marchands louant ses écuries, puis en répandant ses Milices Marchandes sur le Marché. Celles-ci constatent les infractions, que ce soit à la suite d'une plainte, au cours d'un désaccord entre le vendeur et l'acheteur, ou lors d'un contrôle impromptu. Ces Milices Marchandes sont bien sûr compétentes, mais elles demeures faillibles et corruptibles. Malgré les efforts du Roi Djornienko, les escroqueries se reproduisent d'année en année, égratignant la réputation du Marché de Zorvanemi.

Le prix des chevaux de Zorvanemi varie énormément et dépend étroitement du nombre acheté. Pour certaines races chevalines, il est indispensable de commander plus d'un an à l'avance ! En conséquence, un cheval peut coûter entre 200 (une carne fatiguée) et 50.000 souverains d'argent (un étalon pur-sang arabe). Quelques prix courants : 2.000 souverains d'argent pour un cheval de monte commun ; 5.000 pour une monture dressée pour la guerre ; 10.000 pour un cheval cornu kamargais. Certaines bêtes n'appartenant à aucune race chevaline sont le fruit des manipulations génétiques de sorciers tortueux. Ces créatures forment un marché parallèle, non moins juteux (les prix avoisinent les 20.000 souverains en moyenne), où l'originalité et/ou une caractéristique spécifique (vitesse, endurance, docilité, etc.) priment sur le reste. Chaque année, il se vend une petite trentaine de ces chevaux spéciaux, habituellement commandés trois à cinq ans à l'avance et livrés chez le client pour des sommes fantastiques.

Au fur et à mesure de la conquête terrestre de l'Europe, la Granbretanne saisit les montures des pays soumis au profit de ses armées. Le commerce s'affaiblissant à cause de l'actualité politique, le Roi Djornienko voit les Seigneurs Ténébreux devenir des protecteurs attentifs et des clients assidus, restaurant l'économie financière du royaume. Il n'est donc pas étonnant que jusqu'à la chute



du Ténébreux Empire, les Karpathes se montrent vassaux fidèles et coopératifs.

Transalnie (Grande Cité)

Par sa population, elle est la seconde cité du royaume. Cette ville portuaire bénéficie d'une position exceptionnellement favorable sur un estuaire précédé par une rade bien abritée. La vieille ville est dominée par la citadelle de Pisat.

Transalnie exerce en quelque sorte une fonction de capitale provinciale même si Zorvanemi occupe aujourd'hui officiellement cette place. Ainsi, tout autour, des villages sont devenus de petites villes qui dépendent directement de Transalnie.

La ville se transforme lentement autour de ses centres d'extraction, du développement de sa sidérurgie et de ses industries lourdes.

Les Montagnes Karpathii

Ce système montagneux forme un arc tournant qui encercle la Transylvanie. Ces montagnes culminent à presque 2600 mètres d'altitude. Elles sont très anciennes et profondément marquées par l'érosion. La quasi totalité de la région est couverte d'épaisses forêts nichées dans un splendide décor de montagnes rocheuses et gréseuses. En hiver, le paysage se pare d'un épais tapis de neige persistant.

Cette région a souvent servi de refuge à des hors-la-loi ou à des renégats en fuite et ces grandes étendues sylvestres sont aujourd'hui encore réputées mal fréquentées.

A noter également l'existence d'un scientifique loufoque qui expérimente des procédés hydroélectriques dans l'espoir de domestiquer l'énergie solaire. Grâce à son système, il a déjà réussi à pro-

L'Enigme de l'Assassin de Transalnie

Depuis plusieurs siècles, les habitants de Transalnie entretiennent une légende selon laquelle leur cité serait victime d'une malédiction. En effet, chaque année, plusieurs crimes sont perpétrés dans la campagne alentours et plus rarement en ville. Les victimes sont retrouvées écrasées, comme si elles avaient subi l'effet d'une immense presse. Ce meurtrier implacable a même à plusieurs reprises éliminés de fameux guerriers, faisant fi de leur maîtrise d'armes.

Une enquête a été ouverte par la milice mais à ce jour, elle est restée infructueuse. Les citoyens dissimulent tant bien que mal cette malédiction qui frappe leur région. Ils se contentent de mettre en garde les étrangers et s'adonnent à la prière plus que partout ailleurs dans le pays. Les autochtones ont remarqué que le tueur frappe toujours à la lune noire. Tous se gardent bien alors de sortir, barricadant solidement leurs maisons et veillant parfois la nuit entière.

Pendant l'occupation Granbretonne, les rumeurs feront état de la disparition de plusieurs masques de bêtes ayant bravé les ténèbres de l'obscurité pour s'aventurer dans les bois alentours. Plusieurs d'entre eux seront retrouvés morts, le tronc littéralement écrasé sous l'effet de quelque force colossale.

Il semble en fait que le mystère de cette énigme réside dans les montagnes qui encerclent le nord de la ville de Transalnie. Il y un millénaire, un "étranger" venu "d'ailleurs" s'installa dans ces montagnes abruptes et inhospitalières. C'était un puissant homme au physique particulier et au savoir étrange. Il se faisait appeler prêtre et semblait fuir la justice de quelque nation. Sa retraite attira forcement la curiosité des citadins dont les plus courageux décidèrent un jour de "visiter" sa cabane.

Sur place, les manants ne trouvèrent qu'une bicoque de bois contenant des reliques étranges, des livres écrits dans des langues inconnues, des objets et des herbes étrangères à leur région et des croquis de créatures démoniaques terrifiants. Le sorcier les surpris et les chassa. Terrorisés, ils prirent la fuite mais revinrent en force le lendemain, bien décidé à en découdre avec l'étranger. Seulement, le vieil homme n'était plus là. Lui et sa maison avait disparu et il ne restait à la place qu'une statue de bronze de 6 mètres portant d'étranges inscriptions. Les citadins rentrèrent bredouilles à Transalnie mais dans les mois qui suivirent, tous furent impitoyablement assassinés, leurs corps broyés.

C'est ainsi que naquit la légende de l'assassin de Transalnie.

duire et à stocker plusieurs milliers de kilowatts. Aujourd'hui, il a accumulé cette réserve dans un immense condensateur artisanal, véritable bombe, suffisamment puissante pour faire voler en éclats une bonne partie de la région.

Dacié "La Libre" (Petite Cité)

"(...) ils traversèrent la chaîne de montagnes et arrivèrent en vue d'une vallée verdoyante où se blottissait une petite ville rouge à l'aspect paisible."

- Le Dieu Fou II, 7 -

Cette province située sur la rive gauche du Dunav survit du produit de ses faibles ressources minières, or, fer et sel. La région est très pauvre, pourtant, la ville est fortement peuplée et s'étend d'année en année par l'intermédiaire de bidonvilles insalubres. Malgré l'aspect paisible de la région, les autochtones haïssent les étrangers et il arrive fréquemment que, sans véritable raison, ceux-ci finissent lynchés en place publique.

La Moldava

La principauté de Moldava est une vaste région qui délimite la frontière nord des Karpathes avec le royaume de Moscovie. Elle s'étend à l'est des contreforts boisés des Monts Karpathii. Yugo, le Prince Moldavaque vit dans la capitale de Iaisia Moldava sise sur les contreforts du Mont Pourpre.

Par le passé, le Roi Djornienko confia à son fils unique la tutelle de cette vaste région et depuis cette époque, son fougueux enfant se montre turbulent. Il défie ouvertement le royaume de Moscovie qui pourrait, Djornienko en est conscient, mettre la Moldava à feu et à sang, avant de s'en prendre au reste du pays. Depuis le Roi Djornienko gaspille son énergie et son temps à rattraper et à corriger les erreurs diplomatiques de son cher enfant.

Yugo s'est rendu célèbre pour avoir lancé des raids sur des villages moscoviens isolés avec l'aide de compagnies de mercenaires germains dont il s'était payé les services. Il a aussi interdit toute présence moscovienne sur ses terres et ne tolère aucun ambassadeur de quelque nation que ce soit.

A l'arrivée des troupes de l'Empire, Yugo sera séduit par l'efficacité de leur implacable machine de guerre. Dans les mois suivants, il prendra l'initiative malheureuse de créer un ordre guerrier directement inspiré de celui des légions granbretonnes. C'est ainsi que naîtra l'ordre bâtard du Scorpion, une confrérie martiale formée pour l'assassinat, l'infiltration et l'espionnage.

En agissant de la sorte, Yugo offensera le Ténébreux Empire bien au-delà du supportable. Huon lui-même entendra parler de son arrogance et ordonnera son exécution. Le Marquis Aazed malgré moultes tentatives sera impuissant à sauver le fils de son ami Djornienko. Dans le mois suivant, la ville de Iaisia sera encerclée par un fort contingent de masques de Sangliers. Sa résistance sera



de courte durée et la milice Iasienne sera brisée dans le sang. Aucun quartier ne sera accordé par les Seigneurs Ténébreux. Pour laver l'affront de Yugo, tous les habitants de la cité seront pendus et le Prince Yugo sera déporté dans les laboratoires de Londra où les sorciers Serpents lui feront oublier son arrogance dans la torture avant de le servir vivant en pitance à une section de masques de Requins affamés.

Quand à l'ordre du Scorpion, son sort reste un mystère. Ce qui est certain, c'est qu'il échappera au courroux de l'Empire en ne prenant pas part à la bataille de Iaisia. Il est possible que cette centaine de guerriers ait finalement fui le pays ou que leur confrérie naissante ait ainsi été écrasée dans l'œuf. Qui sait ?

Sites Intéressants

La Vallée des Dieux Morts

Cette immense vallée aux flancs tapissés de mosaïques composées de cristaux épais et opaques est sans aucun doute l'endroit le plus étrange de tout le pays. La vallée des Dieux Morts tire son sinistre surnom du fait que les cristaux concentrent l'énergie solaire et la restitue sous forme d'hologrammes particulièrement réalistes. Ces hologrammes ont des formes très variées, certains représentent des hommes, des femmes, des enfants, vêtus d'habits anachroniques, d'autres sont des créatures sorties des pires cauchemars, d'autres enfin représentent des objets de nature inconnue. Ces visions fantomatiques sont très difficiles à supporter car elles se révèlent au grès des rayons de lumière que renvoie la lune ou l'astre solaire. Elles s'évanouissent aussi subitement à l'approche d'un nuage ou à la tombée de la nuit. Certains sorciers pensent que ce monument est une œuvre d'art qui témoigne du brillant esprit d'imagination des Anciens, d'autres pensent que ce pandémonium désordonné cache en fait une gigantesque énigme non encore résolue à ce jour. Toujours est-il que traverser la vallée requiert un équilibre mental particulièrement puissant (les scores de Pouvoir et d'Intelligence doivent être égaux ou supérieurs à 14), sous peine de succomber à la folie des visions fantomatiques. Les habitants des vallées voisines ont appelé ce mal incurable du nom de "Mélancolie des Dieux Morts".

La Vallée du Disque Temporel

Il s'agit là aussi d'une vallée très mystérieuse voire mystique. On prétend ainsi que dans ce lieu particulièrement reculé et difficile d'accès, existe un sorte d'autel en forme de disque parfait. La gravité de ce disque est telle que même la lumière ne parvient pas à s'en échapper et il semble comme prisonnier d'un champ antigravitationnel très puissant.

Il est dit qu'au fur et à mesure qu'on s'approche de ce monument, le temps s'écoule plus rapidement et les organismes vivants vieillissent de plus en plus vite. Ainsi, les cheveux, les poils et la barbe poussent à une vitesse flagrante. Le disque semble agir comme un gigantesque vieillisseur prématuré ; chaque jour passé dans la vallée vieillit prématurément l'organisme de 3 mois. Cela ne s'applique qu'aux êtres organiques. Il n'y a aucune explication à ce phénomène si tant est que le disque ne soit pas qu'une simple légende.

La Vallée du Centre Eurox 3000

Cette vallée se divise en deux parties. La vallée haute aux flancs verticaux, dénudés de toute végétation forme une véritable gorge où bouillonne un torrent. Celui-ci provient d'un barrage qui met fin à la gorge. Tout au long des crêtes de la vallée court une ligne de tours métalliques. Ces constructions, alimentées par les turbines du barrage, génèrent un champ de force qui empêche toute intrusion ou fuite. Les tours sont situées à l'intérieur, de sorte qu'elles sont protégées par le champ.

La vallée basse présente un visage différent. ses flancs peu abrupts sont couverts d'une épaisse forêt de conifères, où quelques chemins forestiers témoignent d'une occupation. C'est ici que se situait autrefois un ancien complexe scientifique : Eurox 3000. Aujourd'hui, un lac apparu à la suite de bouleversements telluriques qui ont fermé la vallée, occupe la majeure partie de la région.

La vallée abrite entre autre un fortin habité par une tribu de géants de la montagne, une mine et le centre Eurox 3000.

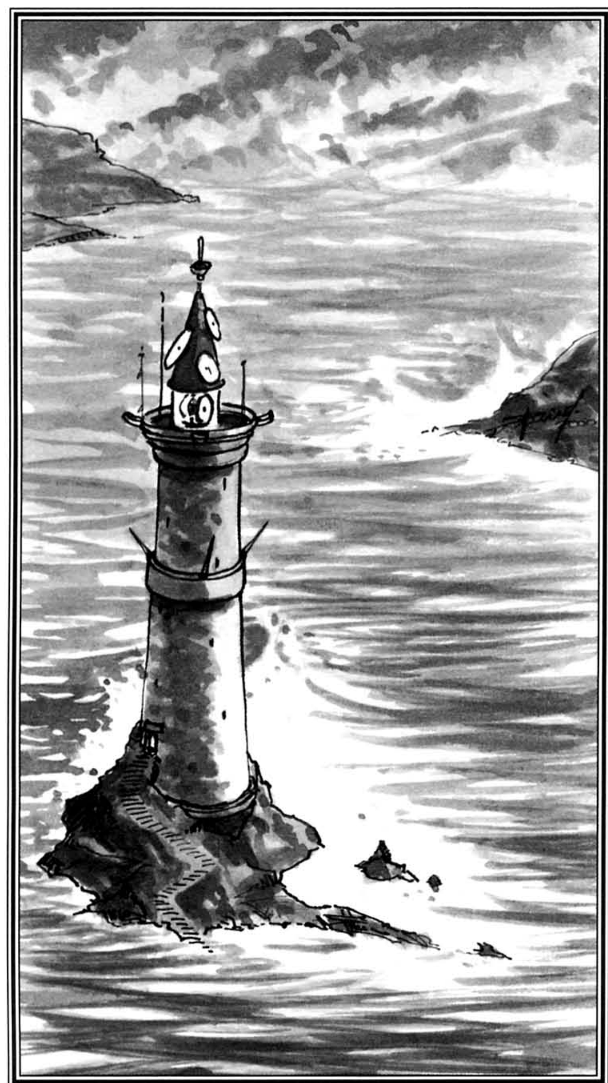
Créé à l'aube du Tragique Millénaire, Eurox 3000 fut l'un des grands centres scientifiques mondiaux. Les savants présents dans ce centre travaillaient sur deux projets : l'étude de la longévité chez les espèces animales et l'étude des relations spatio-temporelles. Alors que les expériences entraient dans leur phase finale, l'Europe succomba sous les coups de la pluie de feu. Épargné par les bombardements du fait de sa grande valeur scientifique et fuit par ses occupants, Eurox 3000 sombra à jamais dans l'oubli. Quelques scientifiques acharnés restèrent cependant à l'intérieur. Ils parachevèrent les travaux du centre en synthétisant une hormone artificielle baptisée "Eternium". Prise régulièrement, celle-ci confère une longévité de plusieurs millénaires...

Les derniers habitants d'Eurox 3000 connurent une fin tragique. L'un d'eux, ayant testé l'Eternium sur sa propre personne, devint leur bourreau. Il semble en effet que l'Eternium outre le fait de prolonger la vie, provoque également, après quelques mois d'absorption, une multiplication de l'agressivité par excitation de l'hormone de violence. Aujourd'hui encore, Eurox dissimule un grand nombre de secrets...

Le Phare du Patriarche

Cet authentique monument est un défi architectural au temps et aux éléments. Véritable sentinelle de la nuit sa tour tronconique s'élance à plus de 220 mètres de haut pour braver les tempêtes. Le phare du Patriarche a été construit sur une pointe avancée du littoral et bénéficie ainsi d'un portée exceptionnelle voisine des 80 kilomètres. Malgré ses performances, la véritable utilité de ce phare reste un mystère. Situé en mer Noire, au milieu des dangers, battu par les courants et les houles, il occupe une position stratégique sur les routes maritimes qui conduisent à l'Ukranie.





Il a longtemps servi de repaire à un clan de goule des mers avant que Djornienko n'ordonne à sa milice de s'emparer du bâtiment qu'il utilise parfois pour sa villégiature. Depuis cette époque, une section de 20 guerriers assurent la surveillance de ce fier bâtiment et y ont fait l'apprentissage d'une terrifiante solitude.

Djornienko a fait refaire la décoration intérieure du phare. Celle-ci est audacieuse et comprend une chapelle circulaire décorée de marbre. Chaque chambre est entièrement boisée de chêne et rappelle celles des grands navires qui courent la mer. La salle d'honneur est lambrissée de chêne de Magyarie et son parquet est incrustée d'un damier d'ébène. Le phare est aussi équipé d'un héliographe que ces habitants utilisent pour communiquer avec une tour de garde située à terre. Sa lumière vive scintille, utilisant un astucieux procédé de lentilles et de lanternes. Pour finir, le phare est équipé d'une canon à lumière. En plein jour, son redoutable dispositif concentre la lumière du soleil et dégage une chaleur intense. Pointé sur les voiles d'un navire, ce rayon lumineux est capable de les embraser en quelques secondes...

La Société Karpathienne

Le Peuple

Les karpathiens ont des origines slaves ; ils sont petits, trapus et ont généralement les cheveux sombres. Ceux des montagnes sont habitués aux durs labeurs et aux rigueurs hivernales, et portent essentiellement de chauds vêtements en peaux de chèvre ; au cours des terribles hivers karpathiens, ils se terrent dans leurs demeures de pierre, ne sortant que pour se ravitailler, chasser, ou chercher de l'aide. Ceux-là sont les meilleurs guides pour franchir les passes karpathiennes sans encombre. Habituellement, leurs maisons sont solides et bâties pour survivre au climat des montagnes et aux agressions des créatures nocturnes qui hantent l'obscurité ; les portes et les volets sont renforcés, et les murs élevés avec de solides mœllons de pierre.

Il n'y a que peu de dirigeants ou de cités importantes, et la majorité de la faible population vit dans de petits villages dirigés par des chefs locaux, appelés "Boyards". Un Roi des Karpathes siège néanmoins dans la capitale, Zorvanemi, avec l'aide d'un conseiller granbreton, Marquis Aazed, Connétable de la Mouche, qui a beaucoup fait pour le royaume. En effet, les karpathiens sont un peuple de mineurs et de fermiers qui subit régulièrement, depuis plusieurs siècles, l'oppression de la Moscovie ; soldats peu compétents, leur défense est assurée depuis peu par les troupes masquées de la Granbretanne.

Dans les rares cités, les habitations ont souvent de larges toits en pentes couverts de lauzes. On trouve également dans l'architecture des murs-pignons à ressauts ou des toits en avancée. Seules les maisons de l'aristocratie possèdent des étages.

Les Karpathes ne frappent pas leur monnaie, mais utilisent toutes celles qui circulent, en particulier les pièces granbretonnes ou moscoviennes ; de toute façon, moins d'un karpathien sur dix a l'occasion, au cours de sa vie, d'apercevoir ou de gagner une pièce de monnaie, à moins d'être un vendeur de chevaux zorvanemien. De même, aucun idiome national n'a cours, la Langue Commune étant le dialecte officiel. Néanmoins, la noblesse karpathienne persiste dans l'utilisation du moscovien (avec un score de départ égal à INT x2 %) lors des rencontres protocolaires et mondaines.

L'agriculture karpathienne étant pauvre, l'élevage et la chasse sont les ressources alimentaires principales.

Extrêmement superstitieux, les karpathiens rendent hommage à divers Saints, honorent Dieu et craignent le Malin et ses mignons, nombreux à hanter leurs montagnes. En effet, les Karpathes sont un des lieux de fuite ou d'exil privilégiés d'Europe centrale. On y rencontre parfois des processions de moines illuminés du Sincère Repentir. Les anciennes légendes de loups-garous, sorcières et autres vampires sont toujours très vivaces, parfois même renforcées par les manipulations de quelques savants fous venus des académies de Sophia ou de Kerninsburg. Les karpathiens restent très unis et entretiennent peu de relations avec les étrangers, exception

faite du commerce. Comme le pays est riche en minerai et que son agriculture est pauvre, beaucoup d'habitants sont mineurs ou artisans. Ils échangent le riche minerai de leurs sous-sols et le produit de leurs artisanats contre des aliments et des produits indispensables au confort.

Dans certaines régions reculées les seigneurs exercent encore l'odieux droit de cuissage. Il existerait même une cité où vit un Duc dont les enfants ont tous la même morphologie. On dit qu'il s'agit là d'une malédiction consécutive à l'exercice du droit de cuissage. Un sorcier avisé attribuerait plutôt cela à une redoutable faculté mutante qui défie les lois naturelles en éliminant la variété dans les espèces. Si ce phénomène venait à se généraliser, ce serait une catastrophe.

Prénoms Communs

Andréa, Antéa, Ava, Carina, Fedon, Gork, Gomish, Herguish, Ranaël, Renon, Stam, Stanislas, Tania, Trajan, Vundoff.

Noms Communs

Daniech, Ferandich, Firis, Galech, Gernio, Kinoc, Retovieki, Sekh, Simochiek, Varniek, Virik.

Coutumes, Traditions et Folklore

Les traditions musicales sont plus anciennes que toutes celles des autres pays des Balkans et elles remontent à des temps immémoriaux. Les rythmes sont rapides, marqués et incisifs. L'influence de la domination moscovienne a laissé son empreinte dans le folklore du pays même si l'art reste effacé, ne s'exprimant qu'au travers de quelques poteries à bossages ou dans les décorations gravées.

En revanche, les artisans sont très habiles dans la façon des métaux et les Karpathes compte parmi les meilleurs joailliers d'Europe, ceux-là même qui ont façonné les légendaires joyaux de la couronne de Moscovie.

Dernière tradition ; celle du dernier veilleur de nuit qui passe chaque soir dans les rues des cités pour chanter le couvre-feu.

L'Armée

L'armée est inexistante dans les Karpathes. Tout juste se manifeste t'elle au travers de quelques Milices Marchandes dispersées sur le marché de Zorvanemi pour contrôler les marchandises qui y sont vendues. Le corps des gardes du Roi se compose de 50 combattants qui habitent le palais de Djornienko.

Il n'y a donc aucune opération militaire d'envergure dans le pays, hormis dans la région de Moldava où le Prince Yugo entretient des compagnies de mercenaires et pourvoie à l'entraînement des soldats de la nouvelle caste du Scorpion.

Les Joyaux de la Couronne

Il y a très longtemps, au temps du règne éclatant de l'Empire de Moscovie, des artisans joailliers de la cité disparue de Debrechien créèrent sur la requête du Czar un somptueux trésor. Il s'agissait de la commande de plusieurs dizaines de pièces merveilleuses réalisées dans les plus précieux métaux et avec les plus grosses gemmes connues. La beauté de cette collection était telle que nombreux furent ceux qui périrent en tentant de s'en emparer. Pour ces joyaux inestimables, on vola, pilla, assassina à tel point qu'ils entrèrent ainsi dans la légende. C'est comme cela qu'ils ont traversé les siècles et les frontières, tantôt propriétés de familles régnantes ou de richissimes particuliers. Ce trésor merveilleux était connu sous le nom des Joyaux de la Couronne.

Aujourd'hui, deux pièces de cette merveilleuse collection sont encore dans le pays. Il s'agit du grand diamant Bleu de la couronne de France, acheté par Louis XIV en 1671. Il porte le nom de son acquéreur, le banquier Hope.

La deuxième pièce est l'illustre Torque d'Or d'Erguinsov. Ce bijou incarne désormais le sceptre du pouvoir ecclésiastique. Il est traditionnellement remis au grand Chanoine du culte des Quatre Éléments.

Cette pièce unique est gravée de signes cabalistiques incompréhensibles. Pour tous les karpathiens, ces signes ont une signification magique et sont gages de puissance et d'invincibilité. Cette torque "enchantée" est un exemplaire unique, forgée par le maître joaillier Garladen.

Tout karpathien se trouvant en face de ce bijou hésitera à deux fois avant de se mesurer à son détenteur, de peur que la mort de celui-ci ne le maudisse à jamais, l'empêchant de prétendre au paradis. Pour un karpathien, la valeur de cette pièce est inestimable. Pour un collectionneur elle peut varier de 5.000 à 25.000 souverains.

Les Cultes en Présence

Comme nous l'avons vu, c'est l'Église et les cultes qui toujours puissants ont maintenu l'idée de l'unité dans les Karpathes, même si des querelles intestines empêchèrent ce pays de prospérer rapidement, le maintenant au rang de nation sous développée au sein des Royaumes de l'Est.

Les croyances initiales des karpathiens vont vers les quatre éléments fondamentaux. A travers ces croyances, les chanoines vénèrent l'Hymen mystique de l'eau et de l'air. Pour eux, la terre est mère de toute chose et elle est source de l'harmonie du Monde. Les chanoines sont des gens charismatiques, charitables et débonnaires. Ils prônent la non-violence, l'amour du prochain et la fra-



La Phalange du Scorpion

Cette bande armée se compose d'une centaine de combattants placés sous les ordres de l'officier supérieur Vénom De Dundée.

Yugo a constitué cette unité dans le but unique de semer le trouble et le désordre dans les différentes cours des Royaumes de l'Est, par les assassinats, complots et autres attentats.

Les soldats du Scorpion ont une excellente connaissance des poisons en tout genre. De part leur entrainement, ces hommes et ces femmes subissent une immunothérapie qui les rend réfractaires à une multitude d'agents pathogènes. Dès lors, leurs organismes sont immunisés contre la presque totalité des poisons d'utilisation courante.

Ils sont également passés maîtres dans le maniement d'une sorte d'épée à deux lames munie d'un pommeau central qu'ils appellent le "dard".

La Phalange du Scorpion constitue une sorte de service secret pour le Prince Yugo. C'est l'arrogance du Prince et la création de cette unité qui seront à l'origine de l'attaque de la cité de Iaisia Moldava. La Phalange du Scorpion échappera au carnage qui s'ensuivra. Qui sait alors ce qu'elle deviendra ?

ternité universelle. Ils vivent dans la ville sainte de Coraki. Cette petite cité perdue est un lieu de recueillement et de pèlerinage pour les fidèles du culte. De nombreux bourgeois, marchands et dignitaires de l'Europe entière viennent ici tenter de racheter leurs âmes corrompues. Ils pensent pouvoir s'offrir un billet pour le paradis en finissant leur vie dans les contreforts austères du monastère. Le résultat n'est nullement garanti mais les fortunes de ces illuminés de la dernière heure contribuent à l'aisance de la cité.

Le culte du Vrai Dieu est la seconde religion en présence. Par le passé, lorsque ses adeptes se sont implantés dans le pays, les karpathiens ont du s'habituer à cette nouvelle religion. De leur côté, les dignitaires de l'église du Vrai Dieu furent contraints d'adapter leurs discours à ce public sauvage. Il arrive encore aujourd'hui que cette situation délicate cause de véritables troubles religieux.

La Technologie

La technologie est très présente dans les Karpathes, au travers des vestiges du Tragique Millénaire qu'on rencontre fréquemment en fouillant les ruines des Anciens.

On rencontre aussi quelques savants fous, contraints à un exil forcé qui ont trouvé ici un refuge pour échapper au bûcher ou à la corde.

En revanche, il n'existe aucune académie officielle pour apprendre les arts obscurs de la science. De son côté l'état ne consacre aucun budget à la recherche.

Nourriture et Boisson

Même si les plats restent simples, le bien manger est inséparable du bien voyager. Dans ce pays campagnard survivent de nombreuses traditions culinaires comme les potages servis bouillants, à base de carottes, d'oignons, de champignons ou de fromage.

On consomme aussi beaucoup de laitages, des pains de seigle ou de froment. Le jambon est fumé suivant d'antiques procédés. Montagnard et bergers fabriquent eux-mêmes des fromages d'une qualité exceptionnelle. C'est finalement dans les rares villes que les repas sont les plus frugaux.

On boit très peu de vin. En revanche, la bière est consommée en abondance, ainsi qu'une boisson pour le moins exceptionnelle puisqu'il s'agit d'une liqueur de café servie dans des verres en grès, auquel on met le feu. On boit ensuite le contenu d'une traite à l'aide d'une paille de bois, pendant que des flammes bleutées dansent dans les verres. Cette pratique implique une certaine habitude de la consommation d'alcool, pratique à laquelle s'adonnent assidûment les karpathiens. Cette boisson traditionnelle est appelée la Cucaraki.

Personnalités et Créatures

Jojuhans le Vénérable

Jojuhans est un vieillard au physique usé qui vit dans une vallée perdue des Karpathes. Autrefois, Jojuhans appartenait à une grande tribu dont les mâles ont été décimés par une mystérieuse maladie. Lui seul échappa à cette épidémie et depuis cette époque, il se retrouve à la tête d'un véritable harem composé d'une centaine de femmes et de presque autant d'enfants.

Désormais Jojuhans a pris le parti d'exterminer méthodiquement tous les hommes qui traversent son territoire pour ne conserver que les femmes. Il pratique également le rituel de la castration sur ses enfants de sexe mâle. En agissant ainsi, il est resté le seul homme en état de procréer. Il est inutile de préciser que malgré son grand âge, l'appétit sexuel de Jojuhans est insatiable.

Les Vers de Chair

Il s'agit là de l'un des plus grands périls qui menacent le voyageur dormant à la belle étoile. Ces lombrics carnivores sont attirés par la chaleur que produit tout être vivant. Ils sécrètent un venin qu'ils inoculent à leur proie et qui a pour effet de supprimer la douleur et de la conserver en léthargie. Ils pénètrent ensuite l'organisme et le dévorent lentement en creusant des galeries dans la chair. Cette mise à mort peut prendre plusieurs jours avant que la proie ne succombe finalement.

Pendant ce temps, elle ne ressent aucune souffrance et reste dans un profond sommeil à moins qu'on ne lui porte secours. Même dans cette éventualité, il convient de tuer les vers introduits





dans l'organisme, en absorbant un puissant vermifuge. Il faut ensuite soigner les blessures occasionnées.

Les Hommes Loups

Il a très longtemps été supposé que cette race avait été créée par un savant fou du nom de Neumann qui se prenait pour un vampire et en mimait le comportement à la perfection (consulter à ce sujet le scénario “Un Hiver dans les Karpathes”.

Il apparaît aujourd'hui que la paternité de cette race revient à l'Asiacommunista, les Hommes Loups n'étant en fait qu'une race bâtarde antérieure aux légendaires Loups de l'Est.

Toutefois, les Hommes Loups ne sont pas de véritables lycanthropes mais des hybrides mi-hommes, mi-loups. Leur aspect est celui d'un homme couvert d'une fourrure de loup avec des mains et des pieds griffus et une véritable mâchoire de carnassier. Leur intelligence est entièrement humaine.

Ils vivent en familles dans les forêts et les vallées où ils font parties des prédateurs. Ils sont généralement peu agressifs. Il existe cependant quelques spécimens particulièrement coriaces qui ont le goût du sang et de la proie. Ceux-ci se montrent d'une férocité extrême et sont sans pitié lors des errances de leurs meutes.

Pendant la saison des guerres tribales, les hommes-loups se parent de peintures rituelles et essaient de prendre les tribus adverses par surprise en élaborant de savantes embuscades. Ils se déplacent toujours en file indienne, en marchant les uns derrière les autres dans la même trace. Ainsi, il est impossible pour leur adversaire de savoir si le groupe se compose d'un ou de plusieurs guerriers.

Homme Loup

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3d6+3	14
CON	4d6	14
TAI	3d6	11
INT	3d6	11
POU	3d6	11
DEX	3d6	11

Déplacement : Course-10

Points de Vie Moyens : 13

Armure : Sans

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1d4

Armes Naturelles : *Morsure* 75% dégâts 1d4+MD (égorgement) - *Masse* 55% dégâts 1d6+MD.

Compétences : Déplacement Silencieux 85%, Déplacement en File Indienne 75%, Chercher 80%, Vision Nocturne 80%, Pister 75%, Sentir/Goûter 60%, Langue Commune 25%, Monde Naturel 30%.

Mutations, Tares et Malformations : Amélioration de la FOR et de la TAI (1), Épiderme (0), Hybride (1), Vision nocturne (2). Points de Mutation : 4.

La Folle Sanglante

La folle sanglante n'est peut être qu'une légende mais il existerait en plein cœur de la Transylvannie, une femme très âgée au teint blafard qui a la certitude d'être morte ou qui du moins le prétend. Elle se comporte comme une âme maudite à laquelle les forces supérieures ont interdit le repos éternel. Elle hante les villages et les vallées de la région et certaines nuits par grand brouillard, on peut l'entendre hurler et pleurer sans discontinuer.

Trouver la folle sanglante est une quête particulièrement complexe tant elle se montre insaisissable. Si d'aventure on la rencontre, la folle se montre toujours hargneuse, possessive, indigne et mauvaise langue. En toute occasion, elle fait preuve d'un très mauvais caractère.

Physiquement, elle a l'aspect d'une très vieille dame qui se promène presque nue lorsque les nuits sont brumeuses. Elle semble dépourvue de glandes lacrymales mais pleure par contre des larmes de sang.

Même si elle a de toute évidence perdu la raison depuis longtemps, il y a quelque chose de tragique et de bouleversant en elle, une parcelle d'humanité qui continue de lutter contre un ennemi invisible... Est-elle mutante, humaine ou réellement un spectre ? Aujourd'hui encore, la question reste posée.





La Magyarie




"Les magyars qui le voudront gagneront leur nation en la méritant par le sang et les larmes..."

- Prince Romane

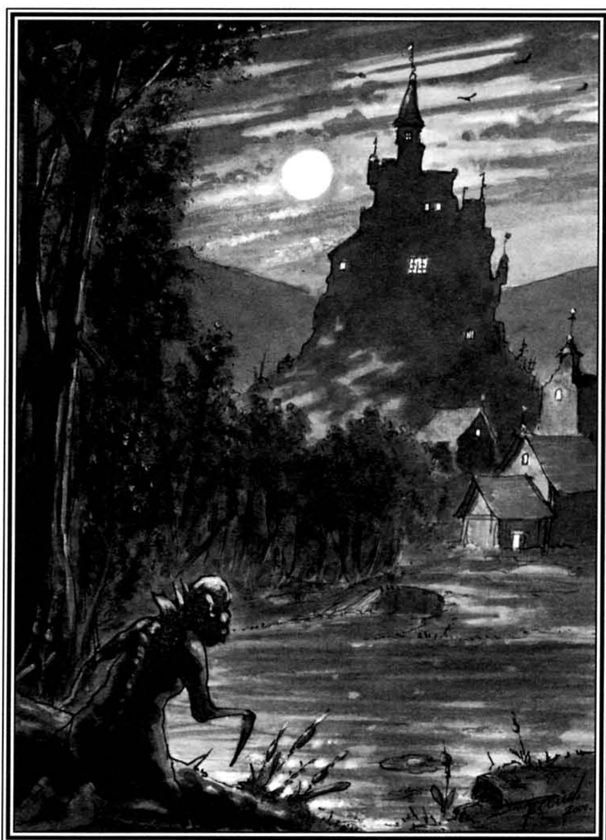
Histoire

Autrefois royaume glorieux et éclairé, la Magyarie prospérait et soutenait le régime moscovien. Mais lors de la lutte d'indépendance qui mit fin à l'Empire de Moscovie, ce pays fut morcelé et partagé entre ses voisins. Il fallut attendre l'apparition de Janos Fran Sovin, un nobliau élevé dans l'ancienne tradition, pour que soit restauré le royaume magyar, au terme d'une des luttes les plus sanglantes de l'époque. Au cours des cinq premières années de ses campagnes militaires (que les historiens ont intitulé les Guerres Sans Rois), le héros magyar tua tous les souverains ennemis, plongeant ses adversaires dans la confusion. Cependant au terme de vingt ans de dures batailles, le général victorieux, ne resta couronné que deux mois ; il succomba à la vieillesse, la fatigue et la maladie. Sa tombe est depuis un lieu de pèlerinage, en terre tchekienne.

Une dizaine d'années après les longues Guerres Sans Rois, la Magyarie sombra dans la décadence et la corruption. Le pays subit alors les coups de boutoir d'invasions qui se succédèrent pour établir des dominations éphémères dont le résultat fut de ruiner cette contrée naguère florissante.

Au même moment, la Tchekia en profita pour rassembler ses forces et envahir à nouveau les terres magyares. Depuis, la Magyarie n'est guère plus qu'une principauté timorée qui a abandonné à l'ennemi les terres conquises. Moins d'un siècle plus tard, à l'époque des aventures de Dorian Hawkmoon, les frontières magyares sont restées les mêmes, mais la Tchekia ambitionne à nouveau d'annexer ces régions. La principauté essaie de résoudre les litiges territoriaux diplomatiquement, ses ressources humaines étant largement inférieures à celle de la Tchekia, mais l'Ennemi se montre sournois et patient.

Lors de la conquête granbretonne, alors que la prise de la Magyarie n'aurait du être qu'une simple formalité, les armées du pays donneront du fil à retordre à plusieurs ordres masqués pendant plus de 18 mois. Elles contraindront finalement l'Empire à utiliser une logistique lourde pour mettre la Principauté à genoux.





Evénements Futurs

De 5290 à 5291 : Les années sombres qui précédent les conquêtes du Ténébreux Empire sont rythmées par les guerres, les assassinats et les complots orchestrés en grande partie par la Tchekia. Une guerre froide entrecoupée d'escarmouches plus ou moins violentes contraint la Magyarie à renforcer ses frontières vulnérables.

5292 : Comme d'habitude, à la Pentecôte, débute l'avant dernière croisade magyare de ce 53ème siècle. Deux milles croisés prennent le chemin de la Tchekia en direction de la ville Sainte du Repos Éternel. Quelques jours après avoir violé les frontières du pays tchekien, les guerriers saints affrontent et battent l'armée adverse. Ils rentrent victorieux dans la ville Sainte pour y célébrer leur victoire.

5293 : Le Prince Amasov après avoir donné l'impression de ne vouloir opposer qu'une résistance de pure forme à l'invasion granbretonne, exhorte son peuple à une lutte sans quartier contre ce futur envahisseur.

5294 : C'est au début de l'été que les 3 premières légions de la Fourmi investissent la Magyarie pour se heurter aux hommes de la forteresse de Lihirs qui remportent cette bataille.

5295 : Les affrontements vont se succéder inlassablement pendant une année entière plongeant la Magyarie dans une véritable guerre d'usure qui viendra finalement à bout de ses ressources humaines.

La conquête de la Tchekia par la Granbretanne permet à la Ville Sainte d'être libérée. Néanmoins, les ornithoptères du Ténébreux Empire bombardent les Soviniens jusqu'à extinction, détruisant le Mausolée de Janos Fran Sovin.

En décembre, le Prince Amasov en larmes, annonce la reddition de son pays. Il fuit à la tête d'une poignée de combattants triés sur le volet. C'est aussi à cette époque que le Prince Romane se replie avec des troupes dans la forteresse de Thotuan.

5296 : Les premiers bataillons granbretons lancent des assauts infructueux sur la citadelle de Thotuan.

Accusant des pertes considérables, ce sont huit légions de Gloutons qui sont bientôt réquisitionnées pour prendre cette place forte.

5297 : Cette année noire pour la Magyarie voit la chute de la citadelle Thotuan et la mort du Prince Romane.

5298 : Les granbretons sont désormais les maîtres de la Magyarie qui a perdu plus de 60% de sa population dans sa lutte contre l'envahisseur. L'occupation est timide, le pays perdant tout intérêt stratégique du fait de la conquête de la Sicilia. Les Magyars donnent désormais l'impression d'un peuple moralement anéanti.

5299 : Le 17 avril de cette même année marque la fin du Ténébreux Empire. Les quelques bataillons encore dans le pays, s'empressent de plier bagages pour fuir et essayer de regagner la Granbretanne, malgré les risques que cela représente pour eux.

5300 : Quelques mois après la chute de la Granbretanne, la Tchekia déclare ouvertement la guerre à la Magyarie isolée. Le pays en ruine tombe en moins d'un mois, aisément conquis par le cruel Seigneur tchekien Gurut Valdes.

Après de très nombreuses batailles fort coûteuses en vies humaines, la situation désespérée n'offrira plus aucun espoir à la Magyarie. Les armées régulières réduites à une poignée de combattants se verront contraintes de déposer les armes. Contre toute attente, l'occupation du Ténébreux Empire sera moins terrible qu'elle l'aurait dû, la plupart des troupes impériales ne faisant que transiter vers d'autres destinations. Toutefois, même après leur défaite, les magyars mèneront une guérilla acharnée contre les granbretons. Ce mouvement sera bientôt étouffé par l'Empire qui décrétera une véritable loi martiale, interdisant tout attroupement supérieur à deux personnes, ceci afin de ralentir la circulation de l'information dans le pays.

Avec l'alliance formée entre la Granbretanne et la Sicilia, permettant une expansion rapide des Seigneurs Ténébreux autour de la mer du Milieu, la Magyarie perdra définitivement tout intérêt aux yeux des Granbretons, qui n'entretiendront plus que quelques garnisons commandées par un haut dignitaire impérial régnant.

A la libération, l'insaisissable prince Amasov reprendra les rênes du pouvoir. Quelques mois plus tard, la Tchekia entrera en guerre avec la Magyarie, l'annexant sans difficulté. Le prince sera cruellement mis à mort et sa dépouille sera traînée dans la boue pendant plusieurs jours. Son martyre donnera naissance à un mouvement d'indépendantistes terroristes.

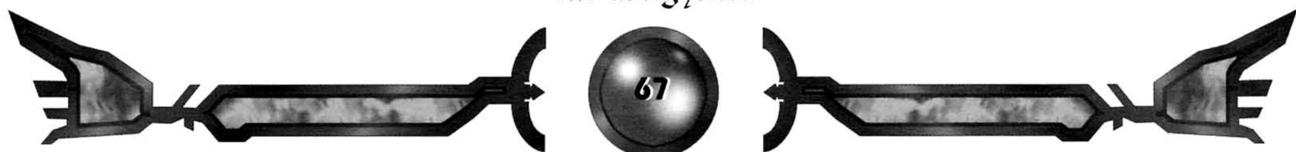
Géographie

La Magyarie est une minuscule principauté coincée entre la Slavie, la Tchekia, la Roumania et les Karpathes. Ses traditions culturelles empruntent à toutes ces nations et sont également fort influencées par la Moscovie. La Magyarie est largement agricole, avec quelques plaines arrachées à la Grande Forêt, qui survit sous la forme de profonds et lugubres bois.

Positionnée en plein cœur des Royaumes de l'Est, dans un espace exigu et vulnérable, les frontières du pays ont toujours eu un caractère provisoire. Le territoire de la Principauté est si ramassé entre ses quatre voisins qu'il se réduit à un mince corridor.

De même, Budapest, la capitale est vulnérable puisqu'elle se trouve directement à la limite des territoires tchekiens.

Les massifs montagneux sont pittoresques et souvent fort accidentés, mais d'une altitude médiocre : les plus hauts sommets étant compris entre 800 et 1200 mètres seulement.





La Magyarie en un Clin d'Œil

Dirigeant : le Prince Amasov.

Population [5290] : 110 000 Magyars
15 000 Tziganes
35 000 Mutants.

Principal Fleuve : Le Dunav, La Tisza.

Sommets les plus élevés : les Monts Matra (784 mètres), les Monts Mecsek (593 mètres), les Monts Bakony (700 mètres).

Produits importés : néant.

Produits exportés : néant.

Faune et Flore

Les mutants sont extrêmement nombreux dans le pays mais ils ont pris l'habitude de se terrer dans les ténèbres de la Grande Forêt. On trouve ici quelques spécimens uniques particulièrement dangereux dont certains peuplent le marais. Les forêts giboyeuses se prêtent particulièrement à la chasse, qui est libre et permise à toutes les classes de la société.

Climat

Le climat de la principauté présente des hivers rigoureux et des étés souvent chauds et humides.

Voyager en Magyarie

Parcourir le pays sans blanc-seing est extrêmement téméraire tant les contrôles sont fréquents dans les zones habitées. Les magyars sont méfiants de nature et ils savent à l'occasion se montrer particulièrement curieux.

Régions et Cités

Le plus étonnant quand on traverse la Magyarie est de constater le nombre incroyable de forteresses, citadelles, châteaux et autres fortins qui pullulent dans le pays. Chacune de ces places fortes est généralement équipée de machines de guerre archaïques comme les catapultes, les trébuchets ou encore les balistes. La culture martiale imprègne chaque individu et chaque lieu habité.

La principauté présente un réseau serré de villages, de bourgs et de petites villes qui atteignent rarement plus d'une centaine d'habitations. Généralement, les villages sont dominés par une église au clocher renflé et aux murs trapus. Pour subvenir aux besoins alimentaires des cités, les magyars pratiquent une aviculture intensive.

Les rares cités témoignent de l'époque fastueuse ou Magyarie et Moscovie ne faisaient qu'un, en exhibant de nombreux ouvrages agréables à l'œil, tels des statues, des ponts et des façades de bâtiments ouvragées soutenant des gargouilles majestueuses.

Budapest (Grande Cité)

La capitale magyare, Budapest, regroupe plus du dixième de la population humaine du pays. Véritable ruche, érigée de part et d'autre du fleuve Dunav, elle a été la capitale de l'Empire moscovien, à l'époque où Kerninsburg et ses vastes régions avoisinantes furent minées par la terrible épidémie de la Peste Noire. Aujourd'hui, c'est le prince Amasov qui règne depuis cette cité sise à la frontière des territoires contrôlés par la Tchekia.

Budapest est une des plus anciennes places fortes du pays. Son imposante architecture défensive est caractérisée par une enceinte de pierres énormes surplombée par des murailles de construction plus élaborée.

Distances et durée des voyages en Magyarie

De	à	Distance en Km	Durée en jours (1)
Budapest	Lihirs	171	3
Budapest	La Ville du Repos Eternel	223	4
Budapest	Debrechen	232	4
Budapest	Mikolk	147	3
Lihirs	La Ville du Repos Eternel	266	5
Debrechen	Mikolk	94	2

***(1)** Par voie terrestre et à dos de cheval*

Le Praesidium ou conseil de guerre, siège à Budapest. Il réunit les 31 principaux seigneurs de guerres chargés de la défense du pays. Ce conseil est présidé par le Haut Seigneur de Guerre Romane qui a tout pouvoir administratif, judiciaire et militaire. Les membres du Praesidium sont élus à vie.

Aujourd'hui, Budapest forme un tout très pittoresque avec ses théâtres, ses arcs de triomphe et surtout un extraordinaire développement de l'architecture religieuse comprenant un nombre impressionnant de tombeaux creusés dans la falaise, étagés sur plusieurs niveaux et ornés de colonnes ou de statues.

La ville moderne, bâtie au temps de la domination moscovienne ouvre ses lieux saints à tous.

Lihirs, la Ville Sainte (Grande Cité)

Lihirs est une ville neuve dont l'architecture a été développée suivant un plan linéaire construit autour d'une artère majeure. De part et d'autre de cette voie volontairement majestueuse ont été construits de vastes temples et des casernements militaires. Les maisons d'habitations individuelles sont rares dans cette cité fortifiée et pour cause ; c'est depuis Lihirs que sont organisées les croisades magyares qui tous les 4 ans vont desserrer l'étau qui étouffe la ville Sainte du Repos Éternel en territoire tchekien (Pour plus d'informations sur la ville sainte du repos éternel, consulter la Tchekia dans les "Royaumes de l'Est II"). La ville contient un fort contingent d'officiers de la garde d'Hématite, chargés d'entraîner et d'équiper ceux que l'on a coutume d'appeler les guerriers saints.

Debrechen (Cité Moyenne)

Cette ville située en Magyarie orientale retient l'attention par l'importance de son champ de foire, devenu une vaste esplanade qui part d'un grand temple autour duquel se disposent tous les monuments historiques.

Mikolk (Petite Cité)

Mikolk est construite au pied d'un massif montagneux, à la convergence de deux vallées. Les remparts de la cité sont massifs mais de conception archaïque. Mikolk est une plate-forme commerciale pour le pays puisque c'est ici que transitent la majorité

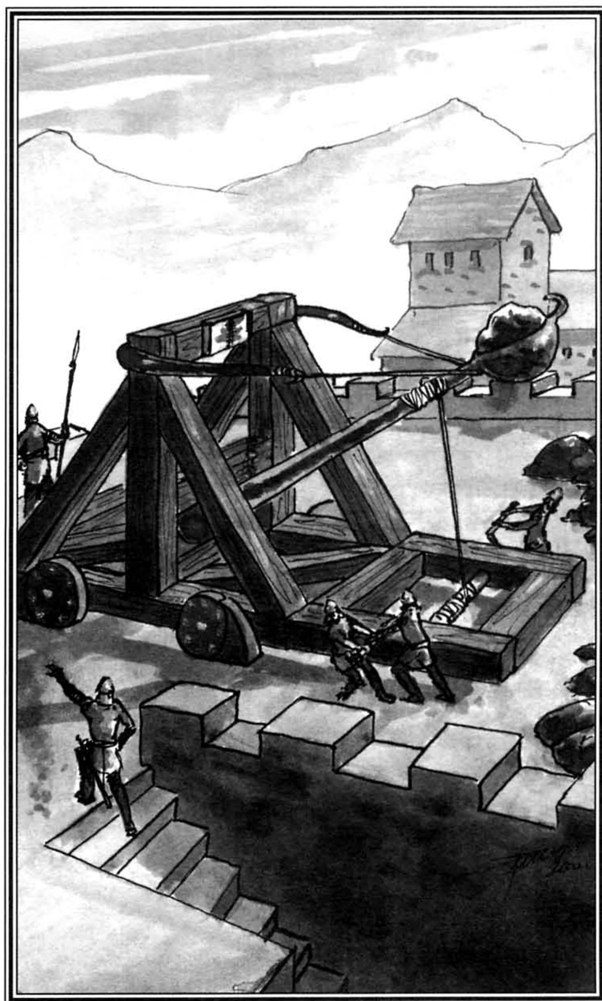
Les Catapultes Titan

Ces catapultes aux mécanismes archaïques sont de véritables monstres utilisés pour défendre la ville Sainte du Repos Éternel où on en dénombre pas moins de 50 exemplaires. Elles équipent aussi les villes de Budapest et de Lihirs.

Ces imposantes machines de guerre mesurent près de 40 mètres d'arête au sol et leurs formidables mécanismes sont capables de propulser des rochers de 2 tonnes à plus de 400 mètres de distance. Une quinzaine de servants assurent un fonctionnement optimum du dispositif qui nécessite 5 minutes pour être rechargé et pouvoir à nouveau faire feu. Un stock de rochers assure une autonomie de feu de 4 heures à chaque cité.

Lors de la première offensive granbretonne sur Lihirs, ces catapultes seront massivement employées, conjuguées à l'efficacité des balistes et autres trébuchets. On entendra la terre trembler à des kilomètres à la ronde alors que les rochers aplatiront les formations de fantassins du Loup. La légion sera forcée de battre en retraite mais ce répit sera de courte durée puisque moins d'un mois après, le Comte Arus Fryngen et sa légion volante du Corbeau lanceront une offensive aérienne sur Lihirs. Après avoir désorganisé la défense au sol, deux légions du Taureaux feront le nettoyage de la cité sous la férule du Baron Saka Gerden.

Suite à cette défaite, les lihirsiens rescapés seront chargés sur les catapultes encore en état de fonctionnement et seront projetés dans les airs pour aller s'écraser sur les murailles de leur citadelle.





des denrées produites dans le pays avant qu'elles soient redistribuées à d'autres régions.

Sites Intéressants

Les Sources Thermales

Les sources minérales sont nombreuses dans le pays ; on leur prête d'ailleurs des propriétés curatives. Ces sources ont des formes variables et sont naturellement chaudes. De riches propriétaires magyars possèdent leur propre source à l'intérieur de leur habitation. Il est de coutume dans le pays de prendre le bain avec ses hôtes dans ces lieux de repos et de quiétude, assisté par tout un harem de servantes plus ou moins dévêtues. Mais attention, certaines de ces sources naturelles ont des eaux à des températures si élevées qu'il est possible de s'y ébouillanter. Les sinistres masques de Crâne transformeront ces lieux paradisiaques en des endroits de torture pour les rebelles magyars.

La Forteresse de Thotuan

Thotuan est une forteresse magyare située sur un éperon rocheux non loin au nord est de Budapest. Véritable nid d'aigle, ses solides contreforts couronnent le piton pointu de Kaorom. Après la défaite officielle de la Magyarie, le Prince Romane, traqué par les légions masquées, s'entêtera à se replier ici avec près d'un millier de guerriers et officiers. Efficacement défendue, Thotuan résistera au siège et à toutes les offensives terrestres imposées par les légions masquées pendant plus d'un an. En 5297, le dernier réduit de la résistance magyare subira 45 jours durant les bombardements des ornithoptères de l'ordre du Corbeau. Alors que la citadelle sera sur le point de tomber, le Prince Romane demandera aux derniers défenseurs de s'entre-tuer plutôt que de se rendre aux soldats de l'Empire.

La Grande Forêt et le Marécage

La Grande Forêt couvre plus du tiers du pays se mêlant par endroits à de sinistres bas-fonds marécageux. Elle a parfois les caractéristiques d'une véritable jungle. Lugubre et ténébreuse, la Grande Forêt est le domaine réservé des mutants et d'une faune particulièrement giboyeuse. Elle est réputée pour abriter quelques uns des spécimens mutants les plus dangereux d'Europe.

La Société Magyare

Le Peuple Magyar

Les magyars ne sont guère différents des autres slaves ; ils tendent à être petits et trapus, et ont les cheveux sombres.

Sûrs d'eux, ils affichent comme traits de caractères principaux une fierté sans borne, un esprit altier et chevaleresque. Conservateurs, ils sont catégoriquement opposés à l'émigration comme à l'immigration, faisant à l'occasion preuve de racisme primaire.

Depuis presque deux siècles, le petit peuple magyar survit aux interdits, aux discriminations, aux persécutions et au génocide dont il fait l'objet. Il faut dire que rare sont les nations qui ont eu autant à lutter pour leur existence. Les guerres successives de ces dernières années ont bien entendu marqué le pays et sa jeune population. L'état permanent d'insécurité a familiarisé chaque magyar avec le décor de la guerre. Ainsi, les jeunes n'ont-ils jamais connu l'état de paix mais de simples trêves dans la lutte incessante que mène leur nation pour survivre. Aussi, chacun dans le pays a conscience de la menace qui pèse sur sa terre et sur chaque citoyen.

Les nobles sont la clé de la défense militaire de la Magyarie, le reste de la population étant composé de serfs ou d'artisans, avec une toute nouvelle bourgeoisie formée d'érudits ou de marchands. Harcelés par les ennemis tchekiens depuis plusieurs générations, les Magyars entretiennent une remarquable tradition martiale, qui souffre d'un manque flagrant de moyens. Les magyars se sont aussi révélés excellents dans la taille de la pierre.

La Magyarie ne frappe plus de monnaie depuis 200 ans ; cependant, des pièces à l'effigie de Fran Sovin, nommées “forints” circulent parfois encore et font le bonheur des collectionneurs numismates. Le Magyar est la Langue Nationale, mais seule la noblesse et la bourgeoisie la pratiquent, la Langue Commune étant le dialecte officiel.

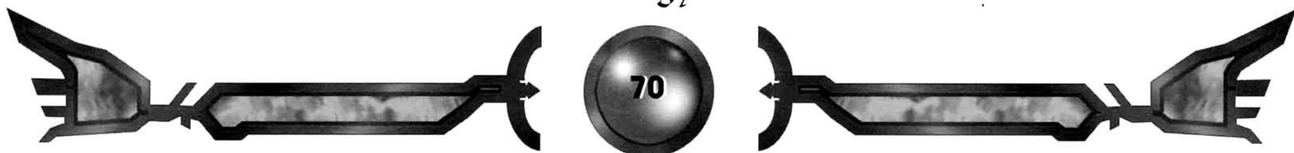
Les demeures magyares, autrefois spacieuses et confortables, sont devenues des fortifications froides et sans âmes, souvent érigées à la hâte devant la menace d'une invasion tchekienne. Il reste néanmoins dans les cités, à l'instar de Budapest, de splendides palais à la gloire de l'ère moscovienne.

L'agriculture est la principale ressource alimentaire des Magyars, avec l'élevage. Le blocus tchekien sur la frontière magyare limite le commerce et étouffe petit à petit la principauté, qui n'a aucun allié parmi ses autres voisins. C'est pourquoi, le pays s'est fixé une économie d'autarcie pour acquérir une indépendance totale vis-à-vis des royaumes limitrophes envieux de ses terres.

Prénoms Communs

Adalbert, Ashod, Bella, Corvin, Dalmat, Dizengoff, Endré, Geza, Josika, Kun, Léopold, Mary, Mathias, Miklos, Oradéa, Passarowitz, Szidonia, Tchekov, Vadja, Vasham, Zivonim.

Note : Traditionnellement les magyars ne portent qu'un prénom, ceci, indépendamment de leur rang social. Seuls les personnes du clergé sont autorisés à porter un nom pour se distinguer de la masse.





Coutumes, Traditions et Folklore

Il existe un nombre incalculable d'us et de coutumes en Magyarie. On peut citer par exemple la coutume qui consiste en ce qu'un vieillard sentant son heure proche, quitte le domicile familial avec ses armes pour aller chercher la mort dans la Grande Forêt. Cette tradition appelée "le dernier voyage" est rituellement précédée d'un grand repas au cours duquel se réunit toute la famille du condamné.

L'art le plus couramment pratiqué est celui de la poésie lyrique. De nombreux poètes anonymes inspirés par des modèles populaires ont composé des œuvres comprenant des chants de guerre, des vers chantant l'amour ou l'érotisme et des ballades. A l'origine de ces poèmes, on trouve les passions engendrées par les luttes religieuses et les mouvements pour la liberté et l'indépendance.

L'Armée

La Magyarie entretient une remarquable tradition martiale. Le Prince Amasov a d'ailleurs doté son pays d'une armée régulière composée d'un petit noyau d'officiers de métiers chargés d'encadrer les contingents de l'ost.

L'ost est donc obligatoire et sa durée est de 4 ans pour les hommes à partir de la 16ème année ; il est de 2 ans pour les femmes qui l'effectue à partir de 18 ans. Une bonne partie de ce service s'effectue à Lihirs et dans les principales places fortes du pays sans oublier plusieurs mois de manœuvres dans la Grande Forêt qui ont pour but d'aguerrir les jeunes recrues. Finalement, les Croisades Magyares clôturent l'ost et il n'est de plus noble cause que de mourir lors de cette sainte croisade.

L'arme traditionnelle magyare est une étoile métallique d'environ dix centimètres de diamètre aux pointes acérées et très souvent empoisonnées. La grande efficacité de cet arme de jet réside dans le fait que l'on peut en lancer plusieurs à la fois (jusqu'à quatre au maximum). Par étoile lancée au-delà de la première, on retire 10% aux chances d'atteindre sa cible. En Magyarie, on peut se procurer les étoiles un peu partout chez les armuriers où elles sont fabriquées en grande quantité.

Les Compagnons du Quasar

Les Compagnons du Quasar sont 4 ordres guerriers, composés uniquement d'officiers qui se livrent à une véritable théosophie pour une pierre ; le Quasar. Il s'agit là d'un prisme parfait à quatre faces dont l'origine est inconnue. Sa particularité est qu'il change sans cesse de couleurs sans raison aucune. Chaque ordre adore une facette de ce prisme étrange et y reste fidèle.

Outre le principe de base fondé sur les couleurs, on distingue 2 autres nuances d'adoration, l'accumulation de couleurs ou stagnation, qui amène le noir, l'autre forme repose sur la succession des couleurs qui provoque la clarté, la lumière, le mouvement.

Les Compagnons constituent une élite guerrière au même titre que les Soviniens qui défendent la ville Sainte du Repos Éternel en Tchekia. Ils manifestent toujours de la solidarité pour leurs hommes et du respect pour leurs adversaires. Ils sont respectueux des traditions ancestrales qui ont ritualisé leur ordre et s'entraînent toujours avec rigueur, ayant le souci constant de maintenir leur forme physique.

Les Compagnons sont divisés en 4 Gardes bien distinctes ; La Garde d'Hématite qui compose l'infanterie lourde, la Garde de Jais qui incarne l'infanterie légère d'assaut et de soutien, la Garde d'Onyx qui joue le rôle de cavalerie légère et la Garde d'Héliantrope qui a la charge de la cavalerie lourde.

Chaque Garde compte 300 officiers mixtes qui en temps de paix ont la fonction de prévôts d'armes dans les cités et les villages du pays. Ils jouent en quelque sorte le rôle de shérifs et ont le pouvoir de rendre la justice.

Une Tradition Martiale Séculaire

Véritables têtes brûlées, les farouches magyars ont su tirer la quintessence des enseignements de leurs aînés. En tous âges et en tous lieux, ils s'avancent héroïques dans les mêlées. Grands et fiers dans les batailles, ils sont depuis toujours habitués à guerroyer contre des effectifs supérieurs en nombre. Élevés dans le sérail des guerriers, entraînés à tuer dès leur plus jeune âge, ces indomptables barbares chantent haut leur cri de guerre "Vaincre ou Mourir". Les magyars comptent ainsi parmi les plus farouches peuples de toute l'Europe. Leurs hordes n'ont pas d'autre vœux que celui de mourir en défendant la Terre de leurs ancêtres.

Chacun dans le pays est très attentif à sa forme physique et s'entraîne régulièrement pour l'entretenir. De même, tous obéissent à un code d'honneur très strict.

Quand viendra le temps de l'invasion granbretonne, l'ensemble des magyars se constituera en armée. A plusieurs reprises et ceci malgré un manque flagrant d'équipement, ces formations auront raison de la machine de guerre Impériale. Les cadavres se compteront par milliers sur les champs de bataille et aucun quartier ne sera accordé de part et d'autre.

L'Etoile Magyare

FOR	DEX	Dégâts	Portée	Prix
-	13	1d4+1+MD	15 m	10 Souverains





Les croisades Magyares

Les terres magyares passées à l'ennemi il y a environ un siècle abritent le mausolée du Héros des Guerres Sans Rois, Janos Fran Sovin. Une cité magyare fortifiée a été érigée autour de ce mausolée. Assiégée par l'armée tchekienne depuis l'époque de sa fondation, cette ville, réputée imprenable, n'a pas d'autre nom que la Ville Sainte du Repos Éternel.

Tous les quatre ans, cette cité fait l'objet de pèlerinages armés organisés par les Magyars. Ces Croisades attirent tant la noblesse, en petit nombre, que les masses magyares, plus nombreuses ; elles sont considérées comme un devoir à la fois religieux et patriotique, et chaque magyar adulte, quel que soit son sexe, est encouragé à y participer au moins une fois dans sa vie. Les Soviniens, ou les Guerriers Saints, sont des fanatiques exaltés qui y participent systématiquement ; ce sont d'excellents combattants qui ont arraché leurs équipements militaires à l'ennemi tchekien ; ils sont menés par un stigmatisé du nom d'Anatoli Sovicek.

Les Croisades Magyares sont aussi l'occasion de ravitailler la Ville Sainte du Repos Éternel, pour qu'elle soutienne indéfiniment le siège tchekien. La cité est défendue par des volontaires magyars (la plupart sont Soviniens) qui ont tous fait serment, en répandant leur sang sur la tombe de Janos, de défendre le mausolée jusqu'à leur dernier souffle. Ce rituel religieux, des serments mystiques, ainsi qu'un entraînement quotidien sévère font des Soviniens des défenseurs fanatiques et redoutables.

Les tchekiens ont renoncé à prendre la Ville Sainte, trop résolument défendue. La garnison qui l'assiège n'est renforcée que pour le mois de Pentecôte, époque à laquelle se déroulent les Croisades. Le reste de l'année, les assiégés se préparent à accueillir les pèlerins armés, ainsi qu'à tenir les rituels religieux qui se dérouleront à Pentecôte. La conquête de la Tchekia par la Granbretanne permettra à la Ville Sainte d'être libérée.

Néanmoins, les ornithoptères du Ténébreux Empire bombarderont les Soviniens jusqu'à extinction. Avec la destruction du Mausolée de Janos Fran Sovin, c'est la Magyarie entière qui perdra sa résolution et son âme. Une fois les Seigneurs Ténébreux battus à Londra, les Magyars seront, en effet, moralement anéantis, puis aisément conquis par le cruel Seigneur tchekien Gurut Valdes. Mais il naîtra bientôt la rumeur qu'un Sovinien, Beled Stancovic, réussît à fuir le sac de la Ville Sainte avec les précieuses reliques du Mausolée... Le Sovinien rassemblera les survivants du désastre et établira un culte vindicatif et sanglant. Habile mystificateur, ou authentique prophète, son mouvement sera bientôt anéanti par l'intervention d'aventuriers étrangers venus voler les reliques, auxquelles des vertus prophylactiques et curatrices sont attribuées.

Cultes et Religions

Tous les cultes ont été reconnus et ont reçu le même statut en Magyarie. Le Culte du Vrai Dieu est pratiqué avec assiduité, mais une dévotion presque fanatique est dédiée à Janos Fran Sovin, le Saint et Héros des Guerres Sans Rois. En son nom, les magyars organisent des pèlerinages armés, nommés Croisades Magyares, en direction de sa tombe, en territoire conquis par la Tchekia.

Par le passé, le culte de Janos semblait irrémédiablement perdu, car la conversion des nobles au culte du Vrai Dieu avait entraîné celle des paysans et le clergé se trouvait alors isolé, privé de terres et de fortunes. L'arrivée, il y a 20 ans, du Théocrate Khanaan de Sumair, un Sovinien détenteur de la suprême autorité religieuse dans la ville du Repos Éternel a inversé cette tendance. Depuis cette époque, même s'ils n'en ont pas acquis la certitude totale, on retrouve chez le peuple une forme très prononcée de l'attente messianique.

La Technologie

Par sa situation géographique, la Magyarie demeure quelque peu en marge des inventions technologiques qu'on peut trouver en Granbretanne ou en Moscovie. Le pays est dépourvu d'institut et il n'existe aucune recherche concernant des applications scientifiques. En fait depuis l'époque des destructions chimiques et nucléaires, il est vain de chercher dans le pays des indices de préoccupations scientifiques. Tout juste existe t'il une sorte de coutume qui consiste en l'interprétation des rêves pour y chercher des présages.

Il semble que les magyars craignent la science et ils sont partisans de son abolition sous quelque forme qu'elle puisse revêtir. En revanche, la plupart des magyars possèdent des rudiments en médecine et sont capables de reconnaître les plantes médicinales.

Nourriture et Boisson

La cuisine magyare est très originale et repose largement sur l'emploi des épices qui assaisonnent fortement les plats.

L'art culinaire est varié avec un large panel de soupes et de potages mais les magyars apprécient aussi les viandes tels que le cochon de lait entier rôti. Les vins sont de qualité médiocres et sont assez peu alcoolisés.

Personnalités et Créatures

Le Seigneur de Guerre Romane, 39 ans

Le Prince Romane est un véritable héros dans toute la Magyarie et sa réputation s'est même propagée au-delà des frontières de ce pays. Très populaire et doté d'un immense charisme, il a connu une irrésistible ascension sociale qui le place aujourd'hui à la tête du Praesidium ; le conseil de guerre du pays.





Conséquences de l'Utilisation de la Torture

	1er degré	2ème degré	3ème degré
Matériel	aucun	adapté	spécialisé
Lésions	temporaires	parfois définitives	toujours définitives
Dégâts	1d4-2 points	1d4 points	1d8 points
Résister	POUx5	POUx3	POUx1

Géant débonnaire accusant les 100 kilos, il s'est rendu célèbre par ses prouesses guerrières et sentimentales. Véritable Casanova et parfait gentilhomme, il est toujours d'humeur égale.

Très croyant, il se lancera dans la bataille contre la Granbretanne pour combattre les impies qui bafouent le culte de Janos Fran Sovin. C'est d'ailleurs sa détermination et celle de ses troupes qui permettra de stopper nettement l'avancée des légions de l'Empire, à tel point que certains masques de bête vétérans de la conquête de la France surnommeront le pays ; la petite Kamarg.

A la chute de la Magyarie, Romane se repliera dans la citadelle de Thotuan avec des patriotes, leurs familles, sa femme et ses enfants. Pendant plus d'une année, ils lutteront ensemble farouchement pour leur liberté, vieux rêve que les Magyars caressent depuis toujours. Sentant la chute de leur citadelle proche, les derniers défenseurs égorgeront leurs familles puis s'entre-tueront pour éviter de tomber entre les mains des granbretons.

Le Prince Romane

FOR 19 **CON 19** **TAI 18** **INT 14** **POU 12**
DEX 17 **APP 14**

Points de Vie : 19

Armure : 2d6+2 de Cotte de Mailles et d'Armure Tissée.

Alliance : +32, -08

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Marteau de Lucerne* (2M) 128%, dégâts 1d10+1+MD, Pds 15 - *Fléau d'Arme* 98%, dégâts 1d10+1, Pds 12 - *Lutte* 102%, dégâts Spécial - *Étoile Magyare* (Lancé) 131%, dégâts 1d4+1+MD, Pds 17.

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaire) 111%, Bagarre 107%, Éloquence 96%, Esquive 98%, Royaumes de l'Est 55%, Langue Commune 96%, Sauter 62%, Natation 64%, Médecine Rudimentaire 57%, Orientation 63%.

Bones Malglaive, Commandeur de l'Ordre du Crâne, 32 ans

Bones Malglaive est un jeune Crâne promu récemment au grade de Commandeur. Il a fait preuve de beaucoup d'habileté pour accéder à cette nouvelle fonction dans les chemins sinueux et parsemés d'embûches de la vie granbretonne. Depuis sa nomination, il s'est vu confier la gestion de la prison des "Écorcheurs", située en Magyarie - à proximité des sources thermales non loin de la ville de Mikolk - où il encadre les masques de crânes chargés de torturer les rebelles magyars.

Maître ès torture, sorti major de sa promotion, Bones excelle dans sa mission. Personnage auréolé de lumière, il arrive à tirer le "meilleur" des masques de bêtes placés sous son commandement spartiate. Depuis son arrivée, la prison s'est peu à peu transformée en véritable mouroir où l'espérance de vie ne dépasse pas un mois.

Bones est doté d'un physique chétif et malingre. Sa blancheur cadavérique et sa tonsure résultant d'une calvitie précoce le rendent particulièrement repoussant. On ne lui connaît qu'une seule





passion hormis la souffrance d'autrui, celle de collectionner des antiquités. Sa collection le suit partout et son baraquement actuel est un véritable musée débordant de pièces uniques.

Bones est équipé d'un tronçonneuse qui entame le métal et la chair avec une redoutable efficacité.

Il a recours à ce "jouet" pour torturer savamment ses victimes des mois durant, les faisant ainsi passer de vie à trépas dans des circonstances que ma plume se refuse à décrire.

Bones Malglaive

FOR 14	**CON 09**	**TAI 10**	**INT 21**	**POU 14**
DEX 18	**APP 05**			

Points de Vie : 10

Armure : 1d6+1 de Cuir et Anneaux

Alliance : +00, -98

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : *Dague* 41%, dégâts 1d4+2+MD, Pds 15 - *Tronçonneuse* (2M) 74%, dégâts 4d6, Pds 28. Cette arme n'est pas destinée à la parade et accumule les points de dégâts reçus lors des parades, jusqu'à destruction.

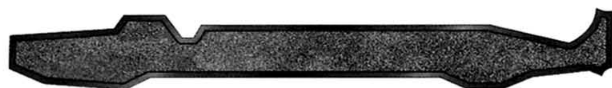
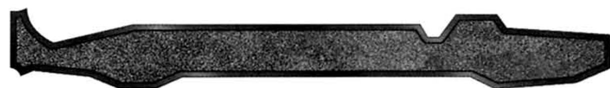
Compétences : Art (Torture "1er degré") 134%, Art (Torture "2ème degré") 104%, Art (Torture "3ème degré") 84%, Art (Commandement) 102%, Idiome Secret du Crâne 87%, Langue Commune 66%, Monde Ancien 71%, Natation 64%, Médecine Rudimentaire 101%, Maîtrise Technologique 68%, Potions 63%.







L'Odyssée D'Hanyoonah

Cette aventure, une quête teintée d'épouvante, s'adresse à un groupe d'aventuriers solides, à la recherche de dépaysement et de sensations fortes. Son fond repose sur les légendes et le folklore grekien. Mais comme chacun le sait, beaucoup de légendes empruntent une partie de leur histoire à la réalité.

L'intrigue générale telle qu'elle est décrite débute en Grekie dans la cité-état de Patras, l'été de la 5291 ème année, quelques temps avant le début de l'invasion granbretonne. Elle pourra toutefois être transposée à d'autres parties du globe, moyennant un minimum d'adaptation.

Hanyoonah et la Civilisation Origani

Du temps de la Grande Guerre (2063-2440), de nombreuses brèches ouvertes dans le Continuum espace temps, permirent à des civilisations extraterrestres d'envahir la Terre. Plusieurs de ces races se disputèrent la domination du Monde au cours de sanglants conflits.

Le peuple Origani édifia Hanyoonah, loin dans les âges. Cette cité terrestre était une pure merveille. On raconte que l'or, l'argent, les gemmes et le platine étaient les matériaux de ses artisans, et que le savoir de son peuple prenait source dans l'esprit des Dieux. On dit aussi que c'est l'agonie de leur plan d'existence qui poussa les Origani à partir à l'assaut de la Grekie. Hélas, sur place, ils se heurtèrent à forte partie en la présence de la secte maléfique des Disciples du Cercle des Ténèbres. Jugulée, leur conquête fut un véritable désastre. De plus, dans leur retraite, des rescapés rapportèrent avec eux des virus mutants très virulents qui, au fil du temps anéantirent la presque totalité des mâles Origani. Cependant, malgré cette sanglante défaite, Hanyoonah resta le sanctuaire des Origami mais fut abandonnée aux caprices des sables et des vents.

Bien des siècles plus tard, en 5273, les Origani tentèrent une nouvelle connexion avec leur base grekienne. Au cours de celle-ci, ils transportèrent la majeure partie de leur peuple sur ce plan d'existence ; l'objectif principal de cette mission étant pour ces êtres de se faire féconder par des spécimens humains afin de pallier au déficit des naissances Origani. Usant de leurs talents de polymorphes, ces créatures prirent l'apparence de femmes magnifiques (dotées d'une APParence moyenne de 20 à 21 points) et furent dispersées à travers toute l'Europe. Elles devaient par la suite être contactées pour retourner dans leur monde avec leur précieuse progéniture.

Depuis, plusieurs dissonances se sont glissées dans ce vaste projet. En effet, au bout de seulement deux décennies passées sous forme humaine, les femelles Origani ont perdu toutes leurs facultés de polymorphismes ; elles sont désormais incapables de reprendre leur forme originelle. De plus, leur processus de vieillissement a rejoint celui du cycle humain ce qui a eu pour conséquence de réduire considérablement leur longévité. Enfin, les conflits millénaires qui ont opposé les Origani aux Disciples du Cercle des Ténèbres se sont poursuivis au-delà de la défaite pour se changer en véritable génocide.

Responsables de l'échec cuisant des Origani et pressés d'achever leur œuvre, les Disciples de la Secte du Cercle des Ténèbres mènent depuis une campagne d'extermination massive. Ils poursuivent, identifient et éliminent méthodiquement tous les Origani rescapés...

De nos jours, après deux décennies de vaine lutte, l'Empereur Tanfuna, dernier mâle de la lignée Origani, a sonné le rappel de son peuple exsangue. Ressortant Hanyoonah des sables grekiens et faisant appel aux résidus de pouvoirs de sa caste, il va tenter une ultime fois de redonner un avenir à sa race déchue...

Le Sang Origani

Le sang des Origani est une des principales raisons de leur extermination. En effet, s'il est consommé régulièrement, ce sang a



la capacité exceptionnelle de rendre les êtres humains invulnérables aux maladies et aux blessures. Les sorciers du Cercle des Ténèbres furent les premiers à découvrir cette particularité qu'ils utilisèrent pour créer une génération de guerriers invincibles chargés d'anéantir les Origani.

Aujourd'hui, le sang d'Origani est devenu très rare et seuls quelques Grands Maîtres du Cercle des Ténèbres continuent de s'abreuver avec ce précieux nectar. Ce secret est d'ailleurs jalousement gardé par l'élite du Cercle des Ténèbres et les rescapés Origami sont de plus en plus activement recherchés.

Pour de plus amples informations concernant les Origani, consulter le chapitre traitant de la Slavie dans le supplément "Les Royaumes de l'Est II" (disponible en Décembre 2000). Dans ce pays slave, les Origani sont considérés à tort comme des mutants mais leur race est supposée éteinte.

Samuel

Ce vieil homme a été poignardé un mois plus tôt dans un coupe-gorge du port de Patras, laissant sa gouvernante Mina habiter seule la gigantesque demeure attenante à la boutique d'antiquités appelée le Capharnaüm.

Dans son quartier, Samuel était connu pour entretenir une philosophie toute personnelle au sujet des légendes et des mythes contemporains. Dernièrement, le vieillard était fasciné par le mystère de la cité d'Hanyoonah. Ces dernières années de recherches lui faisaient entrevoir l'existence de la ville, comme une Babylone surgie du passé et non comme la légende qu'elle avait toujours incarné. Ses activités lui demandaient beaucoup de temps, ce qui l'avait contraint à fermer sa boutique pour pouvoir se consacrer pleinement à ses investigations.

En réalité, au cours de ses recherches, Samuel était parvenu à percer plusieurs des secrets de la légendaire cité d'Hanyoonah. Cela avait fini par le mettre sur la piste des Disciples de la secte du Cercle des Ténèbres. Importunés par la curiosité du vieil érudit, les Disciples avaient tout simplement décidé de l'assassiner.

A l'époque où débute l'aventure, les Disciples du Cercle cherchent à faire disparaître toutes les preuves accumulées par Samuel dans sa boutique, précisément au moment où les aventuriers entrent en lice...

Cadre Géopolitique de l'Aventure

Cette aventure est prévue pour se dérouler dans une des vallées désertiques qui forment le relief du nord ouest de la Grekie. Cette vaste vallée encaissée se compose aujourd'hui d'un désert particulièrement aride. En ce lieu, la Grekie n'est plus que l'ombre d'un pays prospère et le Tragique Millénaire semble avoir laissé ses empreintes ineffables dans les chaos rocheux et les vastes mers de sables résultant des bombardements NBC - Nucléaire, bactériologique et chimique.

Les mutations, l'esclavage et les guérillas ont jadis façonné cette portion du pays, la transformant en terre pelée, aride et sujette aux caprices du vent. Il s'en dégage une impression générale de monde à l'agonie.

Patras sera la ville de départ de l'aventure. Cité-état portuaire prospère, les personnages y trouveront un semblant de civilisation établie sur le profit personnel et l'hypocrisie. S'ils sont capables de payer, la ville leur paraîtra accueillante. Dans le cas contraire, y séjourner posera davantage de problèmes. Patras est tiraillée entre le dynamisme commercial de ses riches négociants et les traditions indécentes de sa noblesse corrompue. Cependant, les intrigues politiques et le jeu parfois obscur des connétables de la cité s'effacent devant la finesse et le comportement affable des Princes Marchands.

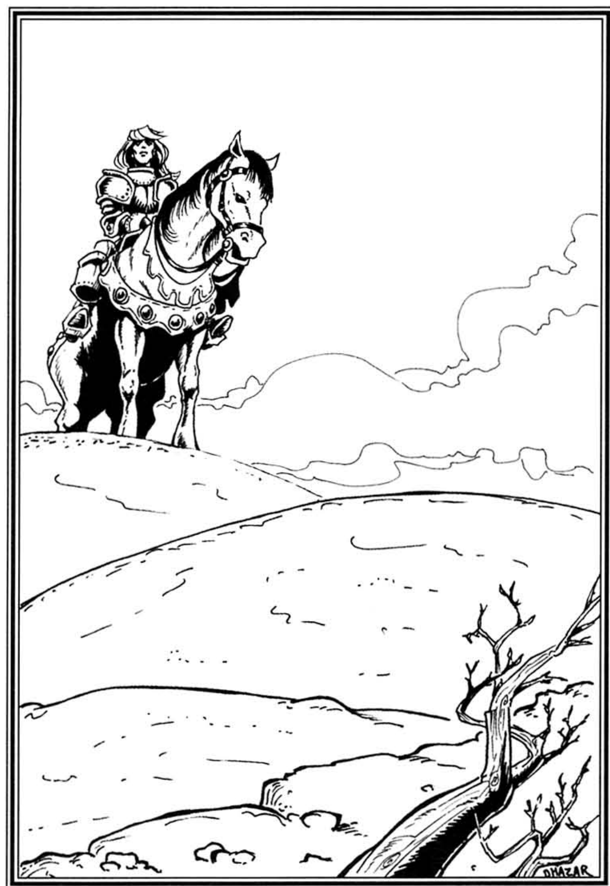
Panthéon de l'Epopée

Les paragraphes qui suivent donnent une approche des personnalités et des compétences des principaux protagonistes de l'aventure. Chaque Meneur de Jeu sera libre de modifier ces paramètres pour les adapter aux situations rencontrées et à l'expérience de ses joueurs.

Isengoros, Cinquième Grand Prêtre du Cercle des Ténèbres

Par le passé, Isengoros était un valeureux chevalier qui fut plongé dans le chaos des batailles ayant ravagé la Magyarie. Grièvement blessé dans un combat, il trouva refuge dans une caravane marchande dans laquelle il fut soigné par une femme dont il tomba follement amoureux. Celle-ci appartenait au Cercle des Ténèbres et elle eut tôt fait de convertir Isengoros à son culte. Commença alors une longue épopée pendant laquelle ils combattirent ensemble pour la cause du Cercle, jusqu'au jour où Danaé fut tuée par un guerrier Origani. C'est depuis cette époque qu'Isengoros voue une haine farouche à cette race.

Entre-temps, à force de courage, de ruse et de trahison, Isengoros a gravit les marches du pouvoir. Il a accédé au statut de Cinquième Grand Prêtre de la secte. Depuis cette époque, il consomme régulièrement du sang d'Origani, ce qui le rend invulnérable à toutes blessures et insensible aux maladies et aux poisons. Isengoros s'impose comme un homme à la prestance altière et aux traits secs. Il porte une longue chevelure grisonnante qu'il laisse voler aux vents et incarne l'archétype du puissant guerrier avec panache. Véritable meneur d'hommes, ses incomparables prouesses physiques forcent l'admiration de ses subalternes ; il est par exemple capable de porter une armure de plaques en plein désert par +50°C sans paraître incommodé par les effets de la canicule. Ambitieux et fier de son statut dans la secte, Isengoros n'aspire qu'à remplir au



mieux la mission qui lui a été confiée par ses supérieurs, à savoir ; la destruction d'Hanyoonah.

Grand prêtre Isengoros

FOR 20 **CON 20** **TAI 15** **INT 23** **POU 19**
DEX 15 **APP 10**

Points de Vie : 18 (1)

Armure : de plaques avec heaume 1d10+2

Alliance : +00, -76

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Lutte* 85% dégâts spéciaux - *Bagarre* 84% 1d3+MD - *Epée Longue* 118% 1d10+1+MD - *Chaîne Articulée* (2) 68% 2d6+1.

Compétences : Chevaucher 110%, Esquiver 85%, Éloquence 74%, Déplacement. Silencieux 45%, Sauter 54%, Monde Ancien 56%, Maîtrise Technologique 63%.

(1) *La consommation quotidienne de sang Origani rend Isengoros invulnérable à toutes les attaques. Ainsi, les armes - énergétiques, contondantes ou tranchantes - lui occasionnent au maximum un point de dégât.*

(2) *Cette arme gravite en permanence autour de son porteur, protégeant celui ci ou attaquant de manière autonome. Il s'agit d'un spécimen d'arme incarnée.*

Disciples du Cercle des Ténèbres, Humains Fanatiques

Comme nous l'avons vu précédemment, les Disciples de la Secte du Cercle des Ténèbres se sont lancés dans une croisade contre les Origani. C'est dans ce but, qu'ils ont essaimé ou renforcé leurs organisations dans toute l'Europe.

Aujourd'hui, ces communautés, plus ou moins occultes, sont constituées d'êtres humains ou de mutants endoctrinés et manipulés par des préceptes et des codes d'honneur exaltant la bravoure, la loyauté et le respect.

Il est évident que chacune de ces organisations est dirigée de manière occulte par un Grand Maître. Actuellement, les objectifs prioritaires des Disciples du Cercle des Ténèbres sont de s'emparer de Dahmane et de localiser Hanyoonah afin de la détruire avec sa population.

Les Disciples du Cercle des Ténèbres présents dans cette aventures sont des fanatiques exaltés qui obéissent aveuglement aux ordres du Grand Maître Isengoros.

Ils sont vêtus très légèrement, de noir. Ils affectionnent le combat à mains nues, même s'ils n'ignorent pas le maniement d'autres armes. Cela leur permet simplement de rester dans la norme des lois de Grekie.

Disciples du Cercle des Ténèbres

FOR 13 **CON 14** **TAI 13** **INT 12** **POU 10**
DEX 16 **APP 13**

Points de Vie : 14

Armure : Aucune

Alliance : +03, -17

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Lutte* 72% dégâts spéciaux - *Bagarre* 82% dégâts 1d3+MD - *Arc Court* 56% dégâts 1d6+1+1/2 MD - *Sabre* 60% dégâts 1d6+2+MD - *Sarbacane* (1) 50% dégâts 1d3+Poison.

Compétences : Chevaucher 47%, Esquiver 64%, Déplacement. Silencieux 69%, Lancer 75%, Sauter 62%.

(1) *Si les dégâts occasionnés par le dard de la sarbacane sont supérieurs à la protection de l'armure de la cible, la victime endurera les effets d'un poison paralysant qui occasionnent des dommages de 2 Pts/rounds pendant 1d4 Rounds.*

La Milice de Patras

Il s'agit là d'une compagnie d'une centaine de soldats commandés par le jeune Capitaine Arjicth. Au moment où les aventuriers arriveront, une petite faction de miliciens sera déjà en train d'enquêter sur l'assassinat de Samuel. Attention à ne pas marcher sur leurs plates bandes. Petit détail, théoriquement, la milice de Patras prohibe le port d'armes et d'armures lourdes. En pratique, l'argent résout beaucoup de situations délicates...



Introduction

Plusieurs possibilités s'offriront aux MJs pour lancer cette aventure. La première consistera par exemple à invoquer le passage aléatoire des aventuriers dans la ville grekienne de Patras. Une autre solution sera d'utiliser l'oncle Samuel comme familier d'un aventurier. Sa mort sera alors prétexte à un retour précipité afin d'empocher un mystérieux héritage...

La boutique d'antiquités de Samuel se trouve dans un des quartiers bourgeois de Patras, non loin du port. Son nom, le Capharnaüm, suffit à décrire tout le désordre qui y règne.

Que leur venue soit motivée par la cupidité ou que leur passage ne soit que pure coïncidence, les aventuriers percevront de l'agitation dans la boutique. Celle-ci est plongée dans l'obscurité mais plusieurs personnes semblent fouiller activement les lieux. Voilà donc une bonne occasion de se distinguer pour un groupe d'aventuriers fougueux.

A l'intérieur du Capharnaüm, on pourra dénombrer trois formes humaines, recouvertes de combinaisons intégralement sombres. Si les aventuriers se font repérer, les voleurs engageront immédiatement le combat afin de couvrir leur fuite. Cette scène marquera le premier contact des aventuriers avec trois Disciples du Cercle des Ténèbres. Le combat qui suivra devra être aussi bref que possible afin de conserver tout son mystère. De la même manière les aventuriers n'auront aucune possibilité de faire des prisonniers. Au besoin, les blessés seront réduits au silence par l'emploi de fléchettes empoisonnées au curare.

Au-delà de cette première escarmouche il sera souhaitable que les aventuriers fouillent la boutique. En effet, il est évident que les voleurs ont été dérangés pendant leur ouvrage et ils n'ont certainement pas eu le temps de trouver ce qu'ils étaient venus chercher.

Plusieurs minutes de fouille seront nécessaire au milieu des toiles d'araignées, de la poussière et d'objets bizarres (à la discrétion du Meneur de Jeu) avant de découvrir enfin Dahmane...

Dahmane Orgalagerth, Garde du Corps Exilé

Dahmane est natif d'un monde éteint qui fut autrefois ravagé par les Origani. Devenu esclave, ses maîtres l'employèrent d'abord comme animal de compagnie puis comme chantre et chroniqueur. Quand la guerre contre les Disciples du Cercle des Ténèbres éclata, Dahmane fut muté en Quenkars (1) afin d'assumer des fonctions de garde du corps.

***(1)** Les Quenkars constituent une ancienne race du Multivers. Une de leur particularité est qu'ils sont capables de plonger leurs organismes dans de très longs sommeils au cours desquels leurs corps prennent la texture de la pierre, leur donnant l'apparence générale des statues. Une autre de leur capacité est qu'ils se reproduisent uniquement en contaminant d'autres personnes ou créatures, par simple contact physique. Enfin, leur dernier pouvoir leur confère la capacité exceptionnelle de pétrifier un adversaire par simple contact physique.*

Dahmane a toujours appartenu à Samuel. Cependant, avant l'appel de Tanfuna, ce petit personnage avait la forme d'une statue de pierre. Consécutivement au rappel des Origani, Dahmane a réveillé son enveloppe de chair - ce qui n'a pas manqué d'intriguer Samuel - pour rejoindre Hanyoonah et reprendre sa place de garde au sein de la cité. Au moment où les aventuriers le découvrent, Dahmane Orgalagerth se trouve dans une cage sphérique (2) dépourvue d'ouverture.

***(2)** Cette cage est justifiée par le fait que Dahmane, comme tout Quenkars, a le terrible pouvoir de pétrifier par simple contact physique. Il ne peut malheureusement pas contrôler ce talent et risque de transformer quiconque le touchera en Quenkars. La cage est donc un moyen de se prémunir contre ce danger de contamination.*

Malgré son apparence innocente, Orgalagerth sera une des pièces maîtresses du scénario. Comme tous les rescapés Origani, il a perçu l'appel de Tanfuna qui résonne sans cesse dans sa tête, lui ordonnant de rejoindre le sanctuaire d'Hanyoonah.

Physiquement, Dahmane est doté d'une morphologie humaine, contrastant avec une taille d'à peine 35 centimètres. Il est vêtu d'une tunique, d'un pourpoint et d'un pantalon de couleur noire, brodés d'or et d'argent. Il s'exprime avec une très grande aisance, beaucoup de manières et de panache. De lui se dégage une aura de puissance qui force immédiatement le respect. Il connaît beaucoup des secrets d'Hanyoonah, des Origani et des Disciples du Cercle des Ténèbres.

Cependant, il ne délivrera ses informations qu'au compte goutte et seulement pour renouveler l'intérêt des aventuriers. C'est en quelque sorte lui qui devra relancer l'action et amener vos personnages à le conduire à Hanyoonah. Sa connaissance de la psychologie sera son plus précieux allié (et le vôtre) pour arriver à ses fins. Malgré ce paradoxe, n'oubliez jamais que Dahmane n'est pas l'ennemi des aventuriers mais plutôt leur allié.

Détail important, si au cours de l'aventure, tout ou partie des personnages délivrent Dahmane de sa cage et entrent en contact avec sa chair, ils deviendront des Quenkars au même titre que lui.

Dahmane

FOR 08	**CON 09**	**TAI 06**	**INT 22**	**POU 21**
DEX 10	**APP 13**			

Points de Vie : 08

Armure : Aucune

Alliance : +33, -16

Modificateur aux Dégâts : -1d4

Armes : sans

Compétences : Toutes connaissances 140%, Esquiver 70%, Psychologie 150%, Éloquence 99%.

Facultés spéciales : Pétrification : Ce pouvoir se transmet par simple contact physique et transforme la cible en pierre.





Dahmane sera une trouvaille extrêmement étrange et il devra incarner un mystère à lui seul. D'ailleurs, si les aventuriers ne fouillent pas le Capharnaüm, c'est lui qui se manifestera spontanément par de brefs sifflements. Il est enfermé dans une cage en forme de dôme, recouverte d'une fine soierie noire suspendue à une des poutres de la charpente. Au même instant, Mina, la vieille gouvernante entrera dans le Capharnaüm par la porte reliant la maison à la boutique. Elle surprendra les aventuriers et les interpellera violemment : *"Que faites vous ici, bande de vauriens ?"*

A ce moment, si un aventurier est un familier de Samuel, Mina le reconnaîtra instantanément et tombera en larmes dans ses bras. Sinon les aventuriers n'auront plus qu'à justifier leur présence en ces lieux. A eux d'être convaincants s'ils veulent éviter des déboires avec la milice locale...

Une fois la situation clarifiée, Dahmane s'écrira *"Vous en avez mis un temps pour me trouver. Sans mon petit coup de pouce, je serais encore en train de croupir sous mon tissu noir".*

Quand les aventuriers soulèveront le fameux voile, ils découvriront un petit personnage d'à peine 35 centimètres de haut, vêtu d'un ensemble de brocart cousu d'or et d'argent : *"Bonjour Chevaliers, je me nomme Dahmane. A qui ai je l'honneur ?"*

"Je moisis ici depuis plus de quatre semaines. Depuis tout ce temps, je n'ai plus de nouvelles de mon ami Samuel. Je crains d'ailleurs qu'il ne lui soit arrivé malheur..."

Ce sont donc Mina ou les aventuriers qui se chargeront de lui apprendre le décès de Samuel. Dahmane paraîtra réellement attristé par cette nouvelle : *"Ainsi, mon vieil ami a tiré sa révérence... Vous savez, Samuel était avant tout un pacifiste, mais c'était aussi un poète loufoque doublé d'un philosophe averti. Quels ignobles personnages ont pu commettre pareil méfait ?"*

Quand les aventuriers se montreront plus curieux et essaieront d'en apprendre davantage, voici ce que Dahmane répondra : *"Non, je ne vois vraiment aucune raison qui permette d'expliquer l'assassinat de mon ami. Tout ce que je sais c'est que Samuel me parlait souvent d'une ville légendaire portant le nom bizarre d'Hanyoonah. Au cours de ses recherches, il avait mis la main sur un petit parchemin qui traitait de cette cité. D'ailleurs voici ce document, là-bas sur le meuble..."*

Effectivement, les aventuriers découvriront un vieux manuscrit jauni sur lequel on peut lire :

> Quelque part dans le désert de la Grekie Boréale, se dressent les murailles de la cité d'Hanyoonah. Ville fantôme et ultime vestige d'une fière civilisation au passé glorieux, elle est devenue le jouet des sables et des dunes qui se lovent contre ses tours et ont enfoui ses temples. C'est ici qu'en des temps reculés, d'autres races se disputèrent ce Monde avant de périr dans la tourmente.

Si vos personnages ignorent cette légende (jet de compétence "Monde ancien" minoré de 20% applicable hormis pour les grekiens), Dahmane se fera un plaisir de la leur commenter, l'interprétant à sa guise pour susciter leur curiosité. Chaque Meneur de Jeu



prendra soin de magnifier la cité suivant les travers de ses joueurs. Il faudra rendre cette ville majestueuse, étincelante, incontournable, pour que chaque groupe d'aventuriers soit convaincu de l'intérêt qu'il a à découvrir cette cité perdue.

Une alternative se présentera, soit les aventuriers se lanceront spontanément dans cette quête mystique, soit c'est Mina qui les engagera moyennant finances. Ainsi, elle leur proposera 500 souverains par tête pour élucider le mystère de l'assassinat de Samuel et la piste commencera bien entendue par la quête d'Hanyoonah...

Une Immensité de Sable

La prochaine étape de l'aventure constituera le départ des personnages pour la cité d'Hanyoonah. Naturellement, la première préoccupation sera de se préparer pour ce voyage. Laissez votre groupe organiser sa caravane. Si vos aventuriers cherchent conseil auprès d'un autochtone, on leur indiquera l'échoppe du vieux Dihoc. Ce vieillard les recevra cordialement et leur présentera le désert en ces termes : *"Étrangers, sachez bien que dans les déserts de Grekie Boréale, le soleil brille en permanence, les journées sont caniculaires et les nuits glaciales. Cela constitue une lente torture pour les corps humains mordus par une soif ardente et pour les yeux qui subissent l'intense luminosité solaire. Aussi, si vous vous aventurez un jour dans ces contrées arides, équipez-vous en prévision du pire, car c'est véritablement lui que vous allez côtoyer. Mais souvenez-vous qu'au-delà de votre souffrance physique, c'est avec vos esprits que vous livrerez bataille. Votre imagination, votre volonté, votre force de caractère seront des alliés précieux pour votre survie, alliés qu'aucun marchand ne pourra jamais vous vendre."*

Après ce sermon, Dihoc, les équipera de la tête aux pieds - monture, nourriture, réserves d'eau, armes et vêtements clairs. Dans le désert, aucune armure métallique ne peut être portée.

Pour finir, Dihoc leur apprendra que récemment une caravane marchande, qu'il avait armé personnellement, a disparu toute entière dans le désert (3). C'est pour cela qu'il est actuellement impossible de louer les services d'un guide.

(3) Cette disparition est loin d'être hasardeuse. En réalité, la caravane s'est simplement éloignée des routes commerciales habituelles et est entrée par mégarde dans le périmètre d'influence d'Hanyoonah. Après s'être perdus, les caravaniers ont succombé aux conditions climatiques extrêmes conjuguées aux harcèlements du gardien de la cité.

La recherche d'Hanyoonah sera une épreuve longue et périlleuse qui demandera probablement plus d'un mois d'errance aux aventuriers. Durant tout ce temps, nous vous conseillons de piocher dans la liste des événements suivants afin de briser la monotonie du voyage.

Le Désert

Ce sera le compagnon de voyage des aventuriers. Il faudra en permanence lutter contre ses conditions climatiques extrêmes. N'hésitez pas à faire des jets sous 4xPOUvoir ou 4xCONstitution pour évaluer la résistance physique et mentale des personnages. Au besoin, pénalisez les malchanceux en leur appliquant des malus allant de 10% à 30% dans les compétences appropriées.

Les Tempêtes de Sable

Ces événements sont toujours très pénibles à surmonter. Une tempête de sable bien exploitée pourra désorganiser un groupe d'aventuriers, en égarant des montures ou des objets importants...

Les Mirages

Les mirages sont des illusions d'optique, dues à la réfraction des rayons lumineux dans l'atmosphère. Le Meneur de Jeu pourra donner libre cours à son imagination pour peupler le quotidien des aventuriers des cauchemars les plus fous...

Les Sables Mouvants

Le Meneur de Jeu pourra utiliser cette alternative dans le cas où les aventuriers surmonteront trop facilement toutes les difficultés. Chaque sable mouvant aura une FORce de 5d6 points. Cette FORce devra être opposée à la FORce de celui ou de ceux qui tenteront d'extraire la victime enlisée.

Précisons que le désert de Grekie Boréale est progressivement rongé par une étrange génération de sables mouvants. Ceux-ci ont des superficies si importantes qu'ils ont été baptisés : Lacs de sable. A contrario, leur FORce est de 7d6.

La Coopération avec Dahmane

Durant tout le trajet, Dahmane guidera le groupe d'aventuriers avec l'aide du signal de rappel qui émane d'Hanyoonah. Celui-ci résonne dans sa tête et s'amplifiera au fur et à mesure qu'il se rapprochera de la cité. Dans le même temps, il continuera à répondre aux aventuriers par énigmes, dévoilant savamment ses cartes les unes après les autres, seulement quand cela lui semble indispensable. Les PJs feront progressivement l'apprentissage des facultés du petit homme et s'apercevront entre autre qu'il n'a pas besoin de s'alimenter.

Isengoros et les Disciples du Cercle des Ténèbres

Dans le cadre de sa mission d'extermination, Isengoros s'est lancé dans le désert pour retrouver Hanyoonah et l'anéantir. Il est secondé par une bonne trentaine de Disciples du Cercle des Ténèbres, qui sillonnent le désert en groupe de cinq à six individus. De fait, il sera possible que les aventuriers croisent fortuitement un de leur campement... De son coté, Isengoros croisera la route des PJs à plusieurs reprises. Jouant une partie de cache-cache, il se manifestera tantôt au sommet d'une dune ou au creux d'un vallon, si bien que vos joueurs se demanderont s'ils ne sont pas tout simplement victimes d'un mirage récurrent. Il apparaîtra comme un





guerrier robuste, cheveux au vent, vêtu d'une armure de plaque intégrale et monté sur un puissant et colossal destrier.

Si les aventuriers se lancent à sa poursuite, Isengoros fuira systématiquement et s'évanouira dans le paysage avec une habileté remarquable.

Même s'il se montre curieux, Isengoros est aussi terrorisé par la présence du Quenkars Dahmane dont il connaît les facultés de pétrification (4). De son coté, Orgalagerth identifiera très facilement Isengoros comme un membre éminent du Cercle des Ténèbres. Suivant le cas, il fera part de ses craintes aux joueurs et leur révélera plusieurs informations concernant les Disciples du Cercles des Ténèbres et les Origani.

(4) Isengoros craint Dahmane pour ses capacités de Quenkars. Par le passé, le Grand Prêtre a eu l'occasion de se mesurer à des individus similaires et il a déjà vu plusieurs de ses compagnons mourir pétrifiés. Pour Isengoros, la menace est donc bien réelle.

C'est en partie cette efficacité incontestable qui explique pourquoi les Quenkars furent les ultimes gardes du corps Origani. Ils étaient en réalité, les seuls remparts capables de terrasser les humains consommant du sang Origani.

La Faune du Désert de Grékie

Ces quelques échantillons de créatures donnent un bon aperçu de la faune qui peuple actuellement les étendues désertiques de la Grekie Boréale. Chaque Meneur de Jeu les emploiera à loisir lors de brèves interactions avec les PJs.

Une Empreinte du Passé

Le désert grekien abrite une race de mutants terrifiants qui ont la faculté de dérober les enveloppes charnelles des humains. Après ces vols, ils reprennent une vie normale jusqu'à épuisement des ressources du corps d'emprunt, corps auquel ils n'apportent ni eau, ni nourriture.

Finalement, ils agonisent longuement jusqu'à ce qu'une nouvelle proie daigne se porter à leur secours. Là, ils renouvellent leur larcin, s'appropriant un nouvel organisme plein de fraîcheur et de vitalité.

Le vol corporel se résoudra par des jets de POUvoir contre POUvoir. En cas d'échec du défenseur, celui-ci se retrouvera dans l'enveloppe corporelle d'un corps à l'agonie alors que son propre organisme deviendra la propriété d'un autre...

Voleur Corporel

FOR (1)	**CON (1)**	**TAI (1)**	**INT 12**	**POU 13**
DEX (1)	**APP (1)**			

Points de Vie : (1)

Armure : Aucune

Alliance : Sans objet

Modificateur aux Dégâts : Sans objet

Armes : (2).

Compétences : (2), Psychologie 150%, Éloquence 99%.

(1) Ces caractéristiques sont équivalentes à celles du corps d'emprunt.

(2) Ces compétences sont équivalentes à celles du corps d'emprunt.

Les Dauphins des Sables

Ces communautés évoluent en bandes de 1d20 spécimens qui se nourrissent exclusivement de micro organismes présents dans les profondeurs des immenses sables mouvants.

Le Maître de Jeu pourra utiliser ces cétacés pour porter secours à des aventuriers victimes du Lac de Sable. Les dauphins pourront par exemple sauver in extremis les PJs de la catastrophe...

Pas si Seuls que cela !

Cet épisode débutera quand le MJ le jugera favorable.

Ainsi, les aventuriers croiseront la route d'une section composée d'une quinzaine de mercenaires. Ces hommes, très bien équipés, feront de grands gestes amicaux pour attirer l'attention sur leur caravane. Quand les deux groupes se seront rejoints, les mercenaires se présenteront comme étant des italians. Leur employeur fera également partie du groupe, il se nomme Ragnor de Kamarg et il est Capitaine Gardian de son état.

Apparemment méfiant, Ragnor demandera immédiatement aux aventuriers de décliner leur identité et d'expliquer le motif de leur présence ici : *"Que font des guerriers tels que vous, si loin des routes commerciales habituelles ?"*

Il sera préférable que les aventuriers inventent un quelconque mensonge quand à la véritable raison de leur présence. Pour sa part, le Gardian restera sceptique aux propos des PJs. Si on lui retourne sa question, il contournera habilement le sujet et finira par proposer : *"Peu importe nos motivations réelles. Ce qui compte avant tout c'est que nous allions dans la même direction. De plus, ce désert grekien me parait suffisamment hostile pour justifier que nous fassions un brin de route ensemble. C'est donc une offre que vous ne pouvez décliner."*

En agissant de la sorte, Ragnor s'attachera nécessairement les services des aventuriers. Il comptera bien ainsi découvrir leurs véritables desseins...

Ragnor de Kamarg - Capitaine Gardian

Ragnor a la cinquantaine athlétique, les cheveux courts et grisonnant et le visage en lame de couteau. C'est un homme autoritaire, consciencieux et légèrement obtus. Malgré l'expression sévère de son visage, on dit de lui qu'il n'est pas dépourvu de bonté d'âme.

En Kamarg, Ragnor fait partie des officiers du Comte Airain. Il est redoutable à l'épée et c'est aussi un bon meneur d'hommes.

La présence de Ragnor dans cette région inhospitalière est motivée par le fait qu'il est à la recherche de sa femme Oxphaa (5), laquelle a quitté le domicile conjugal avec ses deux enfants, deux





mois auparavant. La piste suivie par le Gardian l'a conduit jusque dans cette partie reculée du désert grekien.

Pour finir, Ragnor a engagé des hommes de main pour l'assister dans sa quête. Les événements qui suivront démontreront toute l'importance de leur présence.

(5) *Bien entendu, Oxphaa n'est pas une humaine, c'est une femelle Origani contrainte de répondre à l'appel de l'Empereur Tanfuna. Actuellement, elle erre quelque part dans le désert grekien avec ses 2 enfants.*

Ragnor de Kamarg

FOR 15	**CON 14**	**TAI 14**	**INT 14**	**POU 12**
DEX 17	**APP 14**			

Points de Vie : 14

Armure : cotte de maille 1d6+1

Alliance : +35,-05

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée Courte* 93% dégâts 1d8+1+MD - *Coup Eclair* (1) 72% dégâts spéciaux - *Lutte* 45% dégâts spéciaux - *Bagarre* 59% 1d3+MD.

Compétences : Commander 79%, Chevaucher 98%, Sauter 54%, Esquiver 82%, Écouter 42%, Chercher 68%, Se Cacher 53%, Déplacement Silencieux 54%, Monde Ancien 34%, Maîtrise Technologique 63%, Monde Naturel 78%, Médecine Rudimentaire 86%.

(1) Le coup éclair est une botte secrète qui en cas de réussite permet à Ragnor de dégainer son arme le premier et d'infliger une première blessure au torse de son adversaire pour une valeur de 1d8+1+MD.

Les Mercenaires de Ragnor, Hommes de main dévoués

Il s'agit d'une quinzaine de mercenaires italians qui ont été engagés quelques semaines plus tôt par Ragnor de Kamarg. Ces cavaliers sont bien équipés et portent tous des armures de cuir brun tanné. Ils manient avec dextérité l'arc court et l'épée. Ils sont suffisamment fidèles pour honorer un contrat de leur sang. A ce sujet, ils seront mis à rude épreuve dans la suite de l'aventure et peu d'entre eux en réchapperont ; cependant ils ne trahiront jamais Ragnor. Ce sont tous de bons mercenaires, conscients des risques inhérents à leur profession. Ils ont une philosophie et un modus vivendi particuliers qui privilégient la vie au jour le jour. Aussi, dès que l'occasion s'en présentera, ils feront preuve d'un caractère fêtard, en chantant ou en organisant de petites fêtes.

Concernant leurs relations avec Ragnor ; ils ignorent tout du Gardian. Celui-ci les a juste engagés pour assurer sa protection. Si les aventuriers cherchent à en savoir plus, les mercenaires avoueront qu'ils apprécient beaucoup leur employeur mais qu'ils ne sont pas parvenus à découvrir ses réelles motivations.

Chaque Maître de Jeu sera libre d'utiliser les mercenaires et Ragnor pour meubler les longues soirées dans le désert. Leurs backgrounds allégés laissent toute latitude à ce sujet.

Arriver à Destination...

Cette épisode conclura le périple des aventuriers à travers le désert de Grekie, il amorcera leur arrivée à la cité d'Hanyoonah...

Durant trois jours, les montures de la troupe de Ragnor et des PJs vont être victimes de maux particulièrement étranges. Leur santé déclinera rapidement et les chevaux ne pourront bientôt plus porter leurs cavaliers. Des jets de compétence réussis en "Chevaucher" détermineront que les montures réagissent comme si elles avaient été empoisonnées. Finalement, Flamant - le cheval kamargais de Ragnor - se mettra à baver un liquide verdâtre et pâteux, peu avant de s'effondrer. Ce sera à ce moment précis que les éclaireurs de la troupe apercevront les tours élancées d'Hanyoonah, se dessinant dans le coucher de soleil majestueux.

Au même instant, Dahmane s'écrira *"Ça y est. Nous voilà rendu à Hanyoonah, toujours grandiose et incomparable, comme dans mes souvenirs."*

A ce moment précis, sans qu'ils s'en doutent, les aventuriers sont en train de violer le périmètre de l'ancien Sanctuaire Origani...

Le Sanctuaire Origani

Avant de poursuivre le déroulement de l'aventure, il est indispensable d'entreprendre la description du Sanctuaire Origani.

Celui-ci représentait autrefois la gloire du peuple Origani. Aujourd'hui, ce lieu inhospitalier décrit un périmètre de trente kilomètres de circonférence, délimités par le rayon d'action des pouvoirs d'une entité onirique connue sous le nom de : la Créature.

La Cité d'Hanyoonah ne constitue en fait qu'une infime partie du Sanctuaire Origani qui représente un système défensif autonome, entièrement bâti et organisé autour de la Créature. La suite de l'aventure amènera les aventuriers à visiter cette région magique qui sera une succession d'endroits bien réels et de lieux complètement imaginaires et fictifs.

A terme, les personnages devront affronter et vaincre la Créature pour mener à bien leur quête.

La Créature, Gardien Onirique

Il s'agit d'une entité onirique fantastique, résultant de manipulations génétiques complexes. Initialement, ce monstre n'était autre qu'un malheureux humain qui fut réduit en esclavage par les Origani lors de leur arrivée sur Terre. Depuis cette lointaine époque, sa mission consiste à protéger le Sanctuaire Origani contre toutes les formes de menace qui se présentent.

L'immense force de ce gardien spirituel réside dans l'étendue de ses capacités oniriques. En réalité, la Créature agit en matérialisant ses rêves. Elle peut rêver des lieux, des personnages, des situations, n'importe quoi (tout ce qui vous passe par la tête).





Lorsque la Créature matérialise un rêve, celui-ci parait parfaitement réel à ceux qui en sont victimes. Au cours de ces phases, la Créature essaie généralement de tuer ou de désorganiser ses cibles. Surmonter ou triompher d'un rêve de la Créature correspond à lui faire endurer un cauchemar qui la déstabilisera un temps.

Physiquement, la Créature se présente comme un cerveau humain en activité qui est à jamais prisonnier d'une gaine de verre de forme humanoïde. De son humanité, le gardien conserve tout le réseau vasculaire, très visible sous son enveloppe de verre. Des larmes de sang coulent parfois de ses yeux de cristal, illuminés de mille reflets et son corps inerte dégage une aura de puissance indescriptible.

La Créature se trouve actuellement dans une forteresse, située en plein cœur du Sanctuaire : la Pyramide Astrale. (Cette construction est détaillée plus loin dans l'aventure). Sous sa forme matérielle, le gardien n'a pas l'usage de la parole et est incapable de bouger un membre.

Enfin, c'est la Créature qui est à l'origine du signal intimant l'ordre aux femelles Origani et à Dahmane de rejoindre Hanyoonah. Jusqu'à la conclusion de l'épopée, la Créature sera un adversaire invisible mais omniprésent...

La Créature

CON 05 **TAI 17** **INT 48** **POU 84**

Points de Vie : 11

Armure : 30 points de verre incarné

Alliance : +05, -98

Armes : Sans

Compétences : Éloquence 100%, Monde Ancien 81%, Maîtrise Technologique 74%.

Facultés Spéciales : Matérialiser et diriger ses rêves dans le but de désorienter ou de tuer.

Les Femelles du Peuple Origani

Désormais, ces anciennes polymorphes sont à jamais incarnées en femmes. Leur rappel remonte à environ deux mois. Depuis, elles ont pour ordre de rejoindre le Sanctuaire Origani, accompagnées de leur progéniture. Parmi ces femmes, certaines se sont réellement accommodées de leur condition d'humaines et retournent à contrecœur au Sanctuaire ; c'est le cas d'Oxphaa, la compagne de Ragnor. Le rappel et le rapatriement des femelles Origami s'organise autour de la Pyramide Astrale. Dernier détail, sous forme humaine, les femelles Origani ont une beauté fascinante. Aucun homme ne résistera au magnétisme animal et au charme de ces déesses extraterrestres.

La Position de Dahmane

Bien évidemment, Dahmane est au courant de la plupart des malices du Sanctuaire Origani et notamment de l'existence de la Créature. Toutefois, il ne dira rien aux aventuriers et les laissera volontairement se fourrer dans la gueule du loup. Il sait que la Créature lutte en ce moment même contre Isengoros et ses hommes. Il pense donc que révéler l'emplacement de la Pyramide Astrale risquerait de conduire à l'élimination de la Créature et faciliterait le travail du Grand Prêtre du Cercle. En revanche, Dahmane ne fera rien pour ralentir les investigations des PJs. Il essaiera seulement de dominer au mieux la situation avec comme priorité absolue, la mort d'Isengoros.

A la Découverte du Sanctuaire Origani

Le développement détaillé ci-après présente trois énigmes faisant intervenir les aventuriers. Il pourra être joué tel quel ou être enrichi de quelques histoires de votre cru. Si tout se



Considérations Tactiques

En foulant le sol du Sanctuaire Origani, les aventuriers, Dahmane, Ragnor et ses mercenaires, s'exposent à des dangers particulièrement redoutables. Pour commencer, la Créature va les traquer en les empêchant de quitter les lieux. A l'aide de ses rêves, elle peut à loisir les perdre dans le périmètre des trente kilomètres délimitant l'étendue de ses pouvoirs. Heureusement, les aventuriers ne sont pas ses seules cibles ; Isengoros et ses hommes sont de la partie et c'est cela qui va obliger la Créature à diviser ses attaques et à combattre sur deux tableaux. Cet avantage permettra à chacun des groupes de bénéficier de répits passagers mais indispensables. Il est certain en effet, qu'un groupe isolé succomberait rapidement aux assauts répétés et au potentiel destructeur de la Créature.

Dans cette logique, chaque Meneur de Jeu incarnera la Créature. A ce titre, chacun aura le souci de manipuler au mieux ses aventuriers et de conduire sa partie comme un gigantesque échiquier. Chacune des parties en présence va porter des coups décisifs à l'autre camp mais au final, il ne pourra en rester qu'un. Affaiblir la Créature équivaudra à échapper à ses pièges oniriques. Affaiblir le groupe de Ragnor et des aventuriers correspondra à le diminuer numériquement. D'une manière générale, la Créature ne souffrira que de l'attaque qui provoquera de douloureux cauchemars dans son monde onirique.

La Créature demeure une entité particulièrement délicate à incarner car son pouvoir est virtuellement illimité. Elle peut tuer avec une facilité déconcertante. C'est pourquoi, nous conseillons au MJ d'adapter les compétences et les caractéristiques des intervenants développés ci-après au niveau de son groupe de joueurs.

passe normalement (Prions pour qu'il en soit ainsi !!!), il se conclura par l'arrivée des PJs à la Pyramide Astrale, lieu où se dénouera l'intrigue.

Première Enigme : Hanyoonah

Hanyoonah constituera la première énigme à laquelle les PJs seront confrontés, une fois qu'ils seront entrés dans le Sanctuaire Origani.

En réalité, cette cité mythique n'existe plus sous la forme perçue par les humains. Le temps a fait son ouvrage et elle n'est plus aujourd'hui qu'un amas de ruines désertées de toute vie.

Pourtant Hanyoonah a un degré de réalisme irréprochable, bien que les pouvoirs du Gardien soient limités par la distance qui la sépare de la Pyramide Astrale. Ainsi, l'illusion d'Hanyoonah rêvée par la Créature, matérialise une ville d'environ mille âmes, plantée en plein cœur du désert grekien. Sa description, conforme à toutes légendes qui courent à son sujet, fait d'elle une cité majestueuse, à l'architecture unique. La plupart des maisons et des palais sont recouverts de feuilles d'or et d'argent incrustées de gemmes ou de perles. Des tours fuselées s'élancent haut dans le ciel alors que de multiples lacs naturels irriguent des cultures de dattes et autres fruits faisant de ce lieu un véritable paradis sur Terre. Enfin, des musiques suaves, transportées par le vent, semblent inviter les aventuriers à franchir les portes de la cité...

Bien qu'elle ne soit plus qu'une illusion, Hanyoonah sera le théâtre d'une aventure qui a pour objectif principal d'affaiblir le groupe de Ragnor. De plus, pour le Gardien onirique, ce premier contact représentera une phase d'observation indispensable. Ainsi, parallèlement aux ennuis qu'ils rencontreront, la Créature générera quelques humains susceptibles de venir en aide aux aventuriers dans leurs investigations...

L'Action

Lors de leur arrivée à Hanyoonah, les aventuriers seront chaleureusement accueillis par un attroupement d'autochtones qui les traiteront comme des Princes. Il est vrai que les visiteurs sont rares dans la région et la présence des PJs sera pour eux l'occasion de se renseigner sur ce qui se passe ailleurs.

Pour soigner leurs montures, les PJs seront mis en relation avec Aerk'Trens, l'herboriste local. Celui-ci leur apprendra que les chevaux ont été contaminés par un poison rarissime qu'on rencontre habituellement sous forme de poudre. Cela a probablement facilité sa dispersion sur le trajet du groupe de Ragnor. Pour Aerk' Trens, l'état des montures n'est pas catastrophique mais il nécessitera au moins deux jours de soins et de repos. Les PJs mettront probablement ces deux jours à profit pour enquêter sur l'assassinat de Samuel. Quelles que soient leurs investigations, elles seront infructueuses.

Une fois le problème des montures résolu, Ragnor donnera quartier libre à tout le monde jusqu'au lendemain matin. Des hommes ayant erré aussi longtemps dans le désert mettront certainement à profit cette occasion pour se détendre un peu et pour découvrir les fastes de la cité. Le Meneur de Jeu devra alors se débrouiller pour faire d'Hanyoonah un paradis aux yeux des aventuriers. Par exemple, si vos joueurs sont amateurs de jolies filles, ils trouveront en ce lieu les plus belles femmes prêtes à satisfaire tous leurs caprices. Si le démon du jeu les attire, cette ville incarnera une véritable Las Vegas du désert grekien. Enfin, si c'est la cupidité qui les a conduits ici, alors Hanyoonah remplira leurs poches d'or et de gemmes. Ici, tout doit paraître magnifique et presque trop beau pour être vrai !!!

Dans le même temps, deux accidents mortels se produiront. Un des mercenaires de Ragnor sera écrasé par un chariot et un second mourra subitement d'une arrêt cardiaque.

Si les aventuriers se montrent curieux et examinent les cadavres (compétences “Chercher” ou “Médecine Rudimentaire”), ils découvriront une marque boursouflée au niveau de la nuque de chaque défunt. Une brève enquête auprès de quelques habitants révélera qu'une secte maléfique officie dans la région. D'après les autochtones, les adeptes de ce culte exècrent les étrangers et les éli-





minent systématiquement. Pour ce faire, ils emploient généralement des sarbacanes aux dards empoisonnés...

Quelques temps passeront sans autre accident jusqu'au jour où un PJ (au choix) découvrira une lettre de menace de mort dans son paquetage.

Concernant ce courrier, Aerk'Trens expliquera qu'il a été écrit avec de l'encre de rose noire, une fleur particulièrement rare qui pousse exclusivement dans cette partie du désert grekien. L'herboriste ajoutera aussi que la seule personne capable d'écrire à Hanyoonah était le bibliothécaire. Cependant, il y a très longtemps que l'homme a quitté la région. Depuis cette époque, la bibliothèque est condamnée.

Le Dénouement

La solution de l'énigme se trouve réellement dans l'ancienne bibliothèque. C'est là que se cache la secte des assassins qui ont tué les deux mercenaires de Ragnor. La secte compte huit hommes au total dont le fameux bibliothécaire.

Découvrir la tanière des assassins nécessitera de fouiller intégralement le bâtiment qui se trouve en retrait, à l'extérieur d'Hanyoonah. A l'intérieur, de nombreux indices trahissent des traces de présence récente. Il ne restera plus alors qu'à découvrir un pan de mur pivotant qui s'ouvre sur un escalier en colimaçon. Après une descente de quelques mètres, les aventuriers accéderont au repère des assassins.

Contre toute attente, les assassins ne seront pas surpris par l'interruption (souhaitons qu'ils ne soient pas venus seuls dans ce traquenard). Ils se défendront héroïquement à l'aide de leurs sarbacanes puis de leurs glaives. S'ils sont surclassés, ils détruiront le pilier qui soutien la voûte de la salle et succomberont dans l'éboulement. Cela mettra un terme aux agissements de la secte dans la région.

Assassins Oniriques

FOR 13	**CON 14**	**TAI 12**	**INT 11**	**POU 10**
DEX 14	**APP 10**			

Points de Vie : 13

Armure : Sans

Alliance : N/A

Modificateur aux Dégâts : 0

Armes : *Lutte* 41% dégâts spéciaux - *Bagarre* 51% dégâts 1d3+MD - *Sarbacane d'Ivoire* (1) 67% dégâts 1d3+Poison - *Glaive* 47% dégâts 1d6+1+MD.

Compétences : Se Cacher dans la Foule 51%, Esquiver 42%, Déplacement. Silencieux 45%, Sauter 54%.

***(1)** Si les dégâts occasionnés par le dard de la sarbacane sont supérieurs à la protection de l'armure de la cible, la victime endurera les effets d'un poison paralysant qui occasionnent des dommages de 2 Pts/rounds pendant 1d4 Rounds.*

Les assassins oniriques sont vêtus de soutanes sombres et sales. Ils sont tous équipés de glaives et de sarbacanes d'ivoire.

La Conclusion

Suite à cet exploit, tous les rescapés du groupe de Ragnor seront conviés à une grande fête célébrée en leur honneur. Le banquet et les festivités se poursuivront très tard dans la nuit...

Le lendemain, le groupe de Ragnor et les aventuriers s'éveilleront dans une villa qui leur aura été attribuée la veille. Ils constateront avec surprise qu'il n'en reste plus qu'une ruine sans toit ni porte. A l'extérieur, le spectacle est identique et toute la cité d'Hanyoonah est dans le même état de délabrement. On dirait que cette ville est déserte depuis de nombreuses années...

Évidemment, le responsable de cette mauvaise plaisanterie n'est autre que la Créature. Après avoir affaibli le groupe en tuant deux mercenaires, elle a agi ainsi afin de fragiliser le moral des aventuriers. A ce sujet, des personnages futés auront probablement remarqué les faiblesses du scénario imaginé par la Créature. Par exemple, il est presque impensable qu'une seule personne sache écrire dans une ville de mille habitants, dotée d'une bibliothèque. Les aventuriers ont donc été abusé depuis le début de l'épisode jusqu'à son dénouement.

Après ce revers de fortune, ils retrouveront tout de même leurs montures en parfaite santé dans les ruines de la maison d'Aerk' Trens. En revanche, tout objet acquis au cours de cet épisode se volatilisera.

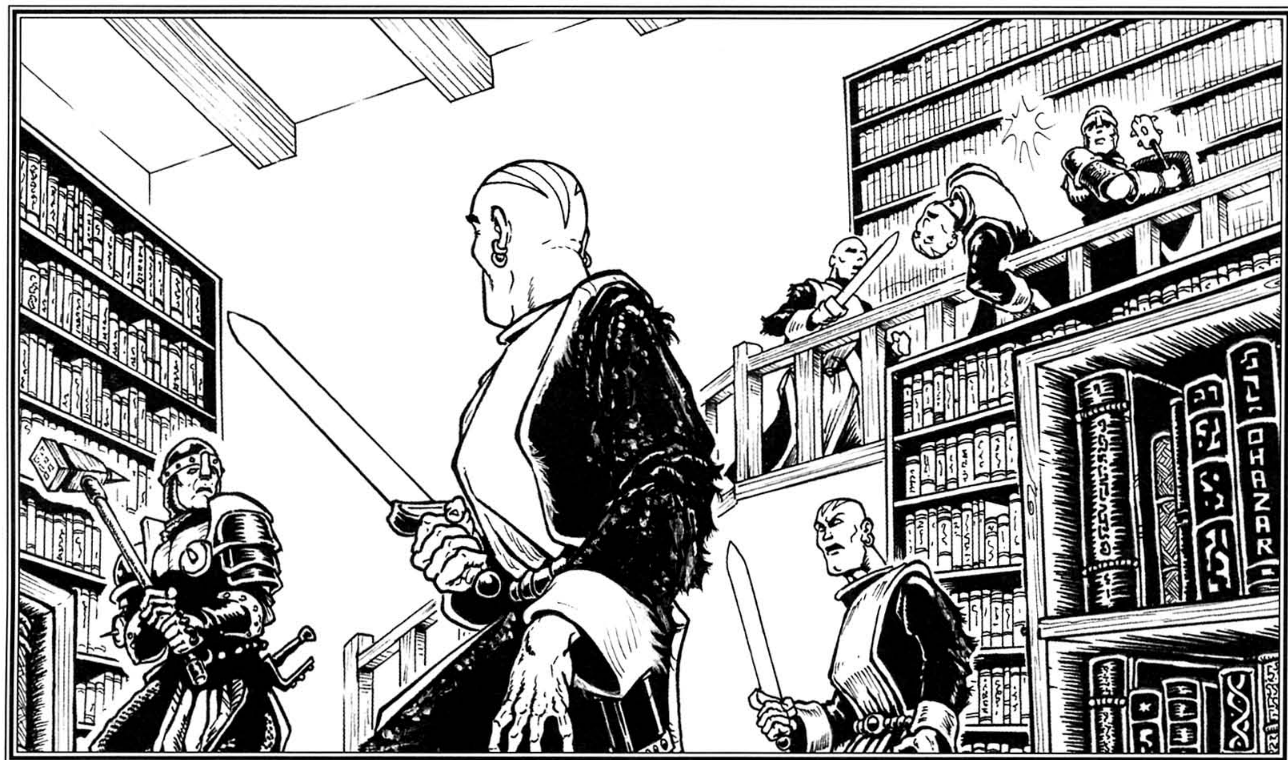
Deuxième Enigme : l'Antre de Tamara la Rebelle

Cette deuxième énigme ne constitue pas un rêve de la Créature mais se déroulera dans des lieux et en présence de personnages bien réels. Ici, le pouvoir de la Créature est légèrement affaibli du fait de la présence de Tamara. Cette Origani s'efforce en effet de confiner la Créature hors des limites de son refuge qui constitue son ultime espace vital.

L'antre de Tamara se présente comme un splendide monument architectural, formé d'amas de pierres colossaux. Ces blocs sont sculptés et gravés d'icônes et de signes cabalistiques incompréhensibles. Les pierres sont littéralement plantées dans un sol de nature granitique et poreux. Dans ce lieu ensorceleur, l'air est humide et transporte avec lui d'étranges senteurs inconnues et envoûtantes.

Tamara

Tamara est une représentante de la race Origani. Il y a longtemps, elle s'est rebellée contre son Empereur Tanfuna, à l'époque où celui-ci demanda aux Origani de se fondre dans la population humaine afin d'enfanter. Ses préjugés l'empêchèrent catégoriquement de se mêler aux humains. En effet, elle trouvait cette race bien trop primitive pour envisager quelque union que ce soit avec l'un de ses représentants. Tamara fut bannie pour cela, mais elle choisit de demeurer dans le Sanctuaire Origani et elle prit pour cela une forme humaine. Depuis cette époque, elle est entrée en conflit avec la Créature qui est devenue son bourreau. Il est certain



que le Gardien Onirique pourrait éliminer cette Origani d'un seul rêve mais la Créature se priverait alors du jouet qui l'aide à surmonter son ennui.

Tamara est une beauté froide au regard de louve. C'est un femme magnifique et vaillante dont la prestance n'a d'égale que la vivacité d'esprit et la justesse des raisonnements. Elle est en permanence vêtue d'une très longue robe de velours indigo, maintenue, aux épaules et à la ceinture par une chaînette d'or.

L'Action

Dès l'instant où les aventuriers profaneront son refuge, Tamara provoquera une légère brume qui s'amplifiera rapidement jusqu'à devenir très opaque. Tous les PJs éprouveront alors la sensation malsaine d'une présence tapie dans cette brume artificielle... Brusquement une silhouette féminine baignée dans une chevelure tempétueuse fera irruption au beau milieu du groupe. Ce sera Tamara, la maîtresse des lieux. Les années de vaine lutte qui l'ont opposée à la Créature, ont brisé toutes ses espérances. Désormais, elle a acquis la certitude que le Gardien Onirique ne la conserve en vie que pour s'amuser d'elle. Aujourd'hui, en trahissant des secrets Origami auxquels aucun humain n'aurait jamais dû avoir accès, elle va sciemment signer son arrêt de mort.

Quelques instants plus tard, la voix grelottante et menaçante de Tamara transpercera le brouillard : *"Qui êtes-vous étrangers pour oser profaner ce lieu sacré, dédié au recueillement et à la prière ?"*

Tamara maintiendra la brume artificielle tant qu'elle n'aura pas obtenu de réponse satisfaisante. Dès qu'elle s'estimera en sécurité, la brume s'évanouira. Les aventuriers constateront alors qu'un cadavre gît non loin, sur le sol du refuge. Son visage a été lacéré à coups de stylet. Consciente du malaise qui règne, Tamara ajoutera : *"Il s'agit d'un des sbires du Cercle des Ténèbres qui a commis la maladresse de me déranger dans ma retraite."*

En tant que félonne, Tamara pourra communiquer d'importants indices ou des informations aux aventuriers. Avant cela, il conviendra d'abord de gagner sa confiance.

Bien que cela paraisse difficile, il faut savoir que la haine éprouvée par Tamara à l'égard de la Créature dépasse de beaucoup son mépris envers les humains (Mépris qu'elle s'efforcera de dissimuler autant que possible). En définitive, cette Origani sera prête à tout pour causer le plus grand tort à celle qui a été son bourreau pendant de longues décennies.

C'est pourquoi Tamara pourra renseigner les aventuriers sur l'existence d'un gardien spirituel connu sous le nom de la Créature. Elle connaît bien cette abomination génétique pour avoir essayé de la combattre. Cela permettra au Meneur de Jeu de distribuer les renseignements qui lui semblent nécessaire et ainsi de compléter le puzzle des PJs.

Par exemple, Tamara pourra révéler que c'est l'importance numérique du groupe de Ragnor qui fait leur force face au Gardien Onirique.

Ainsi, chacun d'entre eux qui succombera permettra à la Créature de renforcer son pouvoir sur les survivants. Dans cette logique, l'expédition d'Isengoros et des Disciples du Cercle oblige le Gardien à fractionner encore davantage ses attaques...

L'Origani ignore où se cache l'enveloppe physique de la Créature ; contrairement à ses consœurs et à cause de sa trahison, elle n'est pas réceptive à l'appel de Tanfuna. De même, elle sera incapable de localiser la Pyramide Astrale.

Tamara pourra éventuellement répondre aux questions relatives au rappel des Origani. Ce sujet délicat énervera manifestement Ragnor de Kamarg. Enfin, Tamara pourra renseigner les PJs sur les us et coutumes du peuple Origani. (Pour cela le Meneur de Jeu s'inspirera du paragraphe intitulé "Hanyoonah et la Civilisation Origani" et de l'encart traitant des "Rituels, Science et Arts Origani"). Hormis ceci, cette Origani sera capable de soigner des blessures légères avec ses onguents personnels qui restitueront 1d4 PdV en 1d10 minutes. Sa propre habitation est une simple voûte de pierre abritant des souvenirs de son monde d'origine, souvenirs dénués d'intérêt pour des humains.

Dénouement

N'ayant que trop parlé, Tamara provoquera le courroux de la Créature. Au moment jugé opportun par le Meneur de Jeu - une fois toutes ses révélations faites - une voix sépulcrale montera de nulle part. Son timbre sera assez puissant pour traverser vingt kilomètres, tout en conservant son amplitude d'origine. Sur un ton grave, elle dira : *"Ma pauvre Tamara, tu avais déjà renié l'autorité de ton Empereur et à présent tu trahis la confiance de ton peuple. La mort sera une châtiment trop doux pour toi..."*

Cette sentence condamne Tamara qui s'effondre instantanément, le visage déformé par un ultime rictus de souffrance. Le corps de l'Origani donne l'impression d'avoir littéralement implosé sous l'effet d'une force irrésistible. Aussitôt après ce drame, un calme oppressant va s'installer ...

Conclusion

Ragnor ordonne alors la mise en terre de Tamara, puis le groupe reprendra sa quête dans le désert. Bien qu'ils n'aient pas de véritable piste, les aventuriers savent désormais qu'ils n'ont qu'une seule issue pour s'en sortir vivants : combattre et vaincre la Créature.

Troisième Enigme : la Caravane Onirique

Cette troisième et dernière énigme opposera une nouvelle fois les aventuriers aux pouvoirs de la Créature. La rencontre avec la Caravane Onirique sera une étape aléatoire dans sa situation mais obligatoire pour la bonne poursuite de l'histoire.

Cette caravane se compose de quatre chariots bâchés, qui sont chacun tractés par une demi-douzaine de dromadaires. Au total, dix guerriers protègent ce convoi. Neuf d'entre eux sont montés sur des chevaux et le dixième monte la garde sur le plateau arrière situé sur le dernier chariot du convoi. Il est servant d'une énorme baliste, montée sur un trépied.

A l'origine, cette caravane doit convoyer des femelles Origani rebelles et leur progéniture jusqu'à la Pyramide Astrale. Là-bas, elles seront rapatriées dans leur monde d'origine. De fait, les soldats oniriques ne sont pas là pour protéger le convoi contre d'éventuels agresseurs extérieurs mais ils ont pour mission d'empêcher les prisonnières de s'enfuir.

L'Action

Il sera impératif que les aventuriers se montrent curieux et cherchent à savoir ce qui se cache dans les chariots. Au besoin, ce sera Ragnor qui ordonnera l'assaut du convoi. Dans tous les cas, les guerriers oniriques engageront le combat dès qu'ils auront identifié une quelconque menace...

Les guerriers Oniriques sont des serviteurs virtuels de la Créature. Chacun d'eux incarne le même homme à différentes étapes de son existence. Ainsi, le plus jeune guerrier est à peine âgé de 20 ans alors que le plus vieux a au moins 60 ans. Précisons que ces combattants se battront avec rage et ardeur jusqu'à leur victoire ou leur totale extermination...

Quant aux chariots, ils contiendront plusieurs dizaines d'Origami renégates et leur progéniture. Oxphaa, la compagne de Ragnor fera partie du lot, elle sera accompagnée de ses deux enfants.

Guerriers Oniriques(10)

FOR 14 **CON 13** **TAI 14** **INT 07** **POU 08**
DEX 15 **APP 09**

Points de Vie : 14

Armure : de cuir 1d6-1

Alliance : N/A

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Bagarre* (1) de 20 à 80% dégâts 1d3+MD - *Epée Longue* (1) de 30 à 75% dégâts 1d10+1+MD - *Baliste* 35% dégâts 4d6+2 (pour celui en queue de convoi seulement).

Compétences : Chevaucher de 30% à 90%, Esquiver de 35% à 85%.

***(1)** Les compétences seront à adapter en fonction de l'âge et de l'expérience de l'adversaire considéré. Les plus âgés seront naturellement les plus redoutables guerriers oniriques.*

Conclusion

Quand ils auront vaincu leurs opposants, les aventuriers pourront délivrer les Origani enchaînées aux banquettes des chariots. Ragnor retrouvera sa femme, Oxphaa et ses deux enfants, ce qui donnera l'occasion d'assister à d'émouvantes retrouvailles.

Dès à présent, le combat changera d'âme.

En effet, les Origani délivrées, ressentent l'appel de la Créature. De ce fait, elles seront capables de guider les aventuriers dans l'immensité du désert de Grekie, jusqu'au but matérialisé par la Pyramide Astrale.

Dans cette optique, plusieurs Origani prendront spontanément les armes de leurs défunts geôliers pour renforcer les rangs du groupe de Ragnor.



Deux heures de cheval seront nécessaires avant d'atteindre enfin la Pyramide.

Petit détail, les aventuriers penseront peut-être à utiliser la caravane des guerriers oniriques afin de se faire passer pour son escorte. Cependant, sachez qu'il sera impensable de tromper la Créature à ce petit jeu. Ce subterfuge naïf n'aura donc aucun effet de surprise positif.

La Pyramide Astrale

La Pyramide Astrale sera visible de très loin, sa cime fendant le ciel à plus de quarante mètres de hauteur. Il s'agit d'un monument de couleur grise qui émerge nettement de la masse de dunes du désert. Elle a une superficie de 6400 m² à la base et se compose d'un rez-de-chaussée et de trois étages qui sont décrits plus loin. En réalité, cet édifice est constitué de plusieurs centaines de milliards de grains de sables amalgamés entre eux. Ce sont les pouvoirs de la Créature qui maintiennent l'ensemble de cette ouvrage unique. Il semble que la Pyramide soit simplement un rêve du Gardien Onirique ; une sorte de transposition de sa parcelle d'humanité demeurée intacte.

Il va de soi que le pouvoir de la Créature est à son maximum dans les abords directs de la Pyramide Astrale et dans tout l'édifice.

La position de Dahmane

A ce stade de l'aventure, au vu de la tournure que prennent les événements, Dahmane sait pertinemment que la pérennité de la race Origani est plus que jamais menacée. Fort de son statut de Quenkars, il continuera cependant à protéger les aventuriers et son peuple du mieux qu'il le peut.

L'Action

C'est dans la Pyramide Astrale que se dénouera l'aventure. En fait, ce bâtiment représente l'endroit où la Créature réalise sa synergie de puissance. C'est donc vers ce lieu que convergent tous les protagonistes de l'histoire. Cela comprend naturellement les aventuriers, Ragnor et ses mercenaires, les Origani félonnes, et enfin Isengoros et ses Disciples du Cercle des Ténèbres.

Tous ces belligérants auront pour effet de déstabiliser la Créature, qui devra livrer bataille contre des cibles multiples. Théoriquement, Isengoros ne fera son apparition qu'à la dernière séquence, dans la salle de la Créature. Bien sûr, le Meneur de Jeu pourra parfaitement en décider autrement.

Le Rez-de-Chaussée

Les Salles de Garde

Chacune de ces deux salles accueille une dizaine de guerrières impériales Origani. Elles sont fidèles à la cause de l'Empereur Tanfuna et sont rompues à l'art du combat. Elles s'interposeront physiquement avec toute personne tentant de rentrer dans la Pyramide Astrale.

Si les aventuriers se sont débrouillés correctement et que les Origani félonnes sont à leurs côtés, ils n'auront pas besoin de s'impliquer dans ce combat fratricide.

Guerrières Impériales Origani

FOR 15	**CON 13**	**TAI 14**	**INT 12**	**POU 13**
DEX 15	**APP 18**			

Points de Vie : 14

Armure : aucune

Alliance : +10,-20

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Lutte* 85% dégâts spéciaux, *Bagarre* 84% 1d3+MD, *Lance* 62% 1d10+1+MD, *Bouclier* 65% 1d2+MD.

Compétences : Esquiver 63%, Sauter 54%.

Le Vortex

Les murs de cette salle circulaire sont couverts de centaines de hiéroglyphes témoignant d'un passé mouvementé, fait de dominations et de conflits. La pièce abrite un brouillard bleuâtre évanescent qui réalise la connexion entre la Terre et le plan du peuple Origani. Si des aventuriers empruntent cette porte dimensionnelle, ils se retrouveront dans une salle similaire, mais sur un autre plan d'existence...

La Salle du Trône

Cette grande salle voûtée et très lumineuse accueille plusieurs dizaines d'Origani appartenant à la plus haute noblesse de ce peuple. Il s'agit en fait de la cour Impériale de Tanfuna. Récemment, le dernier mâle Origani a envoyé ce troupeau de nobles et son trône d'argent sur le plan de la Terre, en prévision de sa venue prochaine.

La cour se compose d'une centaine de courtisanes Origani, toutes somptueusement vêtues et maquillées. Pour des aventuriers cupides, chacune de leurs tenues bigarrées brodées d'or et de gemmes valent plus de 10 000 souverains d'argent. Quant au trône de Tanfuna, il a la valeur de son poids en argent, soit près de quatre tonnes !!!

Les Geôles de la Pyramide

C'est dans ce lieu sordide que sont détenues les Origani félonnes. Actuellement, les prisons de la pyramide contiennent 34 femmes et 29 enfants. Leur geôlière se nomme Luisetta. C'est aussi une Origani mais aux talents de polymorphes très inférieurs à la moyenne de son peuple. Ainsi, elle ressemble à peine à un humanoïde. Autrefois, ce handicap l'empêcha de participer au projet de conquête de Tanfuna. Aujourd'hui encore, elle souffre terriblement de cette discrimination.



La Pyramide Astrale

Troisième Etage

Partie exposée à la lumière

Gisant de marbre (créature)

Escalier

Deuxième Etage

Zoo Laboratoire

Salle des Cristaux

Escalier

Premier Etage

Salle du Savoir

Pupitres

Escalier

Rez-de-Chaussée

Salle du Trône

Les geôles

Salle du Garde

Salle du Garde

Entrée

Torche

Rideau

10 mètres

Le Premier Etage

La salle du Savoir

Cette salle gigantesque est dotée d'une décoration incomplète et ses murs sont couverts de fresques gravées de hiéroglyphes. Elle accueille une dizaine de pupitres de nature technologique. Chacun de ces pupitres est maculé d'une épaisse couche de poussière qui témoigne de sa vétusté.

En réalité, ces pupitres sont des sortes de bibliothèques de connaissances, volées à des humains et à d'autres races du Multivers afin de renseigner les Origani sur les coutumes et le savoir d'autres civilisations. L'ensemble constitue des bases de données particulièrement complète.

Chaque pupitre est équipé d'un casque qui une fois installé sur la tête, permet l'apprentissage rapide de certaines connaissances. Les pupitres abordent des sujets aussi variés que les artisanats, les langues, les sciences, la connaissance parfaite de la géographie d'une région (pas forcément de ce monde d'ailleurs). Hélas, ces mécanismes ont été créés afin d'être utilisés pour des métabolismes Origani et tout humain les utilisant perdra immédiatement un point de POUvoir du fait des dommages psychiques endurés. En revanche, il gagnera instantanément 1d20% dans une connaissance (au choix du Meneur de Jeu) et 1 point en INTelligence.

Utiliser les pupitres requiert une compétence minimum de 30% en "Maîtrise Technologique".

Le Deuxième Etage

Le Zoo Laboratoire

Le mobilier de cette salle triangulaire se compose d'un amoncellement de cages pleines d'une faune bizarre et exotique. Il s'agit en réalité d'une grande réserve de créatures qui servaient autrefois de cobayes dans les laboratoires Origani. Humains décérébrés, monstres enchaînés, curiosités variées sont ici enfermés et gardés en attendant d'être utilisés pour des expériences. Plusieurs geôliers, placés sous la férule du chevalier Lothéus, ont la charge de ce zoo.

Geôlier Type

FOR 14	**CON 13**	**TAI 12**	**INT 06**	**POU 10**
DEX 11	**APP 05**			

Points de Vie : 13

Armure : de cuir usée 1d6-1

Alliance : +02,-18

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Glaive* 45% dégâts 1d6+1+MD, *Bagarre* 84% dégâts 1d3+MD.

Compétences : Esquiver 85%, Obéir 100%.

Les Geôliers sont des humanoïdes dont le cerveau a été formaté. Cela les a rendus dociles et obéissants.

Rituels, Science et Arts Origani

On retrouve des traces probantes de la civilisation Origani en plusieurs parties du globe et notamment en Grekie et en Slavie (où cette race est considérée éteinte).

Cette civilisation éclairée a laissé derrière elle de nombreuses traces de rituels funéraires faisant intervenir la préservation et la parure des crânes des défunts. D'après d'éminents érudits slaviens, les Origani agissaient de la sorte dans le but de s'approprier la force de leurs ennemis. Quoi qu'il en soit, ces symboles fascinants ont une incontestable valeur artistique.

Outre ce talent, les Origani pratiquaient également l'art plusieurs fois millénaire du tatouage. Cet art Origani remonte au fond des âges : son principe de base consiste à déposer un pigment coloré sous le derme au cours d'une technique purement manuelle, longue et douloureuse. Les Origani avaient fait de ce moyen d'expression, un véritable phénomène de mode doublé d'un rituel social. Très prisés, les tatouages n'en conservaient pas moins leur côté secret.

Les Origani tatouaient indifféremment sur le torse, sur le dos, sur les épaules mais seuls les gens de la noblesse avaient le droit de se faire tatouer le visage et les mains. Leurs maîtres tatoueurs avaient dit-on la capacité et le talent de faire passer leur énergie, dans ces dessins artistiques, esthétiques et originaux.

Pour finir, il faut savoir que les Origani avaient été les bourreaux de nombreuses civilisations avant d'êtres eux-mêmes victimes des Disciples du Cercle des Ténèbres. Leur science et leur connaissance possédaient cette pointe de génie qui force l'admiration.

A son apogée, la civilisation Origani avait ritualisé la science, lui conférant la connotation magique qu'elle conserve encore pour des yeux et des esprits non initiés. Certains vieux ouvrages consignent d'ailleurs le témoignage des exactions Origani au temps de leur expansion.

A cette époque, leur science perverse et originale avait permis d'établir plusieurs procédés technologiques capables d'unir la chair à la matière. Ainsi, de nombreuses races du Multivers furent sacrifiées à ces techniques horribles et devinrent des objets dotés de vie. Comme exemple de ce type d'objet, on peut citer la chaîne articulée d'Isengoros ; cet objet incarné fut dérobé sur le cadavre d'un guerrier Origani lui ayant livré bataille jadis.

Si le cœur vous en dit, chaque Maître de Jeu aura la possibilité de développer cette technologie au sein de l'aventure. Il pourra par conséquent en faire bénéficier les adversaires des personnages-joueurs, à doses homéopathiques bien sûr.



Le Chevalier Lotheus

FOR 20 **CON 18** **TAI 17** **INT 13** **POU 16**
DEX 15 **APP 08**

Points de Vie : 18

Armure : de plaques avec heaume 1d10+2

Alliance : +00,-84

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Hache d'Armes* 84% dégâts 1d8+2+MD - **Bouclier Entier** 78% dégâts 1d4+MD+repousser - *Bagarre* 96% dégâts 1d3+MD.

Compétences : Agilité 80%, Perception 80%.

Lothéus est un couard qui a renié ses origines humaines pour s'allier au peuple Origani et y gagner puissance, pouvoir et immortalité. Fanatique à l'extrême, vil et mesquin, son seul objectif sera d'abattre le groupe d'intrus qui vient troubler sa retraite.

Lothéus est une brute, un véritable Goliath à la chevelure abondante et au regard ténébreux. Sa mission consiste à protéger la science Origani et il sera prêt à perdre la vie pour remplir sa tâche. Pour l'aider, il dispose de 8 geôliers qui, s'ils sont un peu lents, restent tout de même dangereux.

Quelques Spécimens du Zoo

Il est certain que vos aventuriers vont les apparenter à des mutants. La réalité est toute autre ; en fait, ces monstruosités sont natives d'autres Mondes et d'autres plans d'existence. Les spécimens enfermés ici ont été sélectionnés pour leurs caractéristiques physiques ou mentales exceptionnelles afin de servir de cobayes lors de futures expériences.

Quelques spécimens sont détaillés ci-après, à titre d'exemple. Chaque MJ est vivement encouragé à développer ses propres créatures, y compris leurs caractères et leurs caractéristiques.

Le Spécimen Quenkars

Véritable bijou du Multivers, le Quenkars original est un humanoïde doté d'une très forte carrure puisqu'il mesure plus de trois mètres pour un poids de 250 kilos.

La particularité de cette race est de se pétrifier au fur et à mesure qu'elle vieillit. Ainsi, les Quenkars âgés sont de moins en moins agiles jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus bouger. Quand leur pétrification devient totale, ils continuent à vivre sous forme de statue pendant plusieurs années avant de s'éteindre finalement.

Les Quenkars sont capables de transmettre leur faculté de pétrification à n'importe qu'elle race. Le cobaye - conféré Dahmane - peut alors dominer ce pouvoir et l'utiliser à loisir pour éliminer ses adversaires.

Les Spécimens Médusoïdes

Ces organismes membraneux sont actuellement utilisés pour assurer le fonctionnement des machineries Origani. Sur leur monde d'origine, ces créatures sont capables de voler grâce à l'hydrogène pur qui les emplit. Sur Terre, seules les plus volumineuses parviennent à s'arracher à la pesanteur. Les Médusoïdes adultes accusent des diamètres de plus de quinze mètres. Toutefois, malgré cet incroyable volume, elles restent de redoutables combattantes. Cela provient du fait qu'elles sont capables de capter les énergies magnétiques et statiques qui les environnent. Elles accumulent ces énergies et peuvent ensuite s'en servir pour électrocuter d'éventuels opposants. Les machineries Origani sont d'ailleurs alimentées à l'aide de cette énergie.

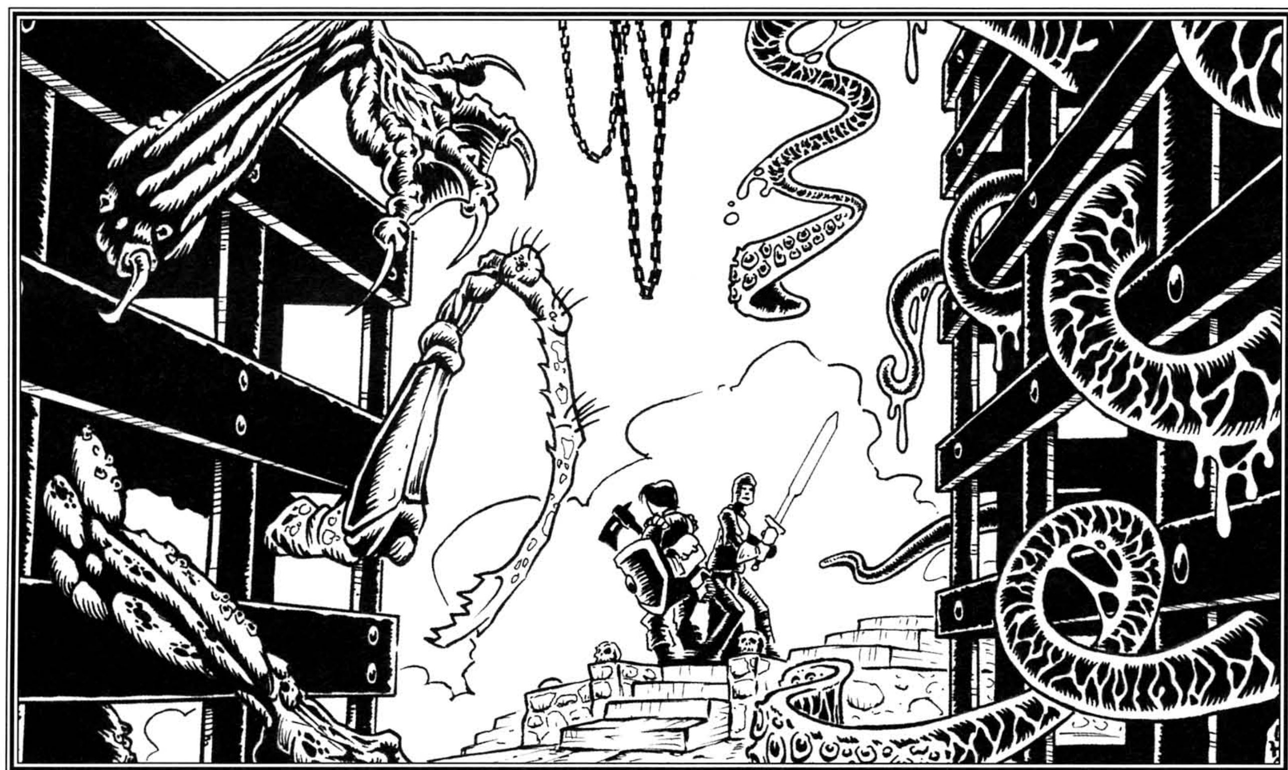
Les Spécimens de Chevaux Ailés

Il s'agit de magnifiques montures au pelage uni et aux ailes immenses et puissantes. Très intelligents (INT 2d6), leurs caractéristiques sont équivalentes à celles des montures de guerres traditionnelles. Il est à noter qu'ils seront extrêmement difficiles à apprivoiser.

La Salle des Cristaux

Située en plein cœur de la Pyramide Astrale, cette salle voûtée est un véritable musée de cristaux rares et magnifiques.

Chacune de ces pierres est unique et quelques-unes ont même des pouvoirs extraordinaires comme celui de ressusciter les morts ou encore celui de vous faire voler en éclats par phénomène de résonance. D'autres sont encore de véritables œuvres d'art à la valeur inestimable.



Le Troisième Etage

La Salle de la Créature

Dernière salle de la Pyramide Astrale, c'est obligatoirement ici que devra se dénouer l'aventure. L'architecture de cette grande pièce forme le sommet du bâtiment. Son plafond carré est percé d'un orifice circulaire laissant passer l'intense luminosité solaire. A proximité du pan de mur nord de la salle, à l'ombre, se trouve un magnifique gisant de marbre sur lequel repose un corps humanoïde entièrement en verre : il s'agit de l'enveloppe de la Créature.

Un Souffle Epique

Quelques instants après être entrés dans la pièce, les aventuriers assisteront à la matérialisation d'une sorte de Minotaure. Il s'agira d'un monstre gigantesque, mi homme, mi taureau qui sortira de l'ombre en décrivant de larges cercles à l'aide de sa grande hache d'armes. En fait, Minotaure incarne l'ultime barrière onirique protégeant la Créature de ses agresseurs.

Minotaure - Garde du Corps Onirique

Minotaure est un des rejetons oniriques de la Créature. C'est l'archétype du guerrier parfait capable de terrasser les meilleurs maîtres d'armes et de parer les plus inconnues bottes secrètes. Chaque Meneur de Jeu devra adapter les caractéristiques et compétences du monstre suivant celles de son groupe d'aventuriers. Dans tous les cas, repousser les attaques du Minotaure sera extrêmement difficile.

Minotaure

FOR 20	**CON 18**	**TAI 25**	**INT N/A**	**POU N/A**
DEX 15	**APP 02**			

Points de Vie : 22

Armure : Aucune

Alliance : N/A

Modificateur aux Dégâts : +2d6

Armes : Lutte 120% dégâts spéciaux - Bagarre 120% dégâts 1d3+MD - Hache à deux Mains 115% dégâts 3d6+MD.

Compétences : Esquiver 105%.

Isengoros et ses sbires feront irruption dans la pièce seulement quelques rounds après le début du combat, au moment où les personnages seront sur le point de détruire la Créature. A cet instant, Dahmane ordonnera qu'ont le libère de sa cage (si ce n'est déjà fait). Simultanément, Ragnor et ses mercenaires opposeront une résistance héroïque, aux assauts des disciples du Cercle des Ténèbres...

Dès que la Créature sera exposée aux rayons solaires, elle périra lentement, son corps de verre agissant comme une loupe mortelle. Cela aura pour principale conséquence d'affaiblir progressivement le Minotaure. Ainsi, à chaque round, ce monstre onirique perdra 20% cumulables à toutes ses compétences jusqu'à la mort de la Créature. De son coté, Isengoros, véritable fléau inhumain, fauchera les rangs des mercenaires de Ragnor. Dans ce chaos gran-



Considérations Tactiques

Détruire la Créature

Pour détruire la Créature, une solution consistera à déplacer le gisant de marbre sous l'ouverture du plafond. L'enveloppe de verre sera ainsi exposée aux rayons solaires ; elle se comportera comme une loupe en brûlant le réseau vasculaire et le cerveau de la Créature. Pour réaliser cette prouesse, les aventuriers devront réussir trois jets successifs en cumulant leur FORce contre une valeur de 45 sur la table de résistance. Les rayons solaires détruiront la Créature au rythme de 1d6 Pdv par round à compter du deuxième round d'exposition (espérons que les aventuriers interviendront en plein jour).

Une autre solution consistera à briser l'enveloppe de verre de la Créature mais celle-ci constitue un véritable bouclier malgré son apparente fragilité.

dissant, Dahmane essaiera d'atteindre Isengoros en vue de le pétrifier et les PJs devront lui faciliter la tâche en détournant son attention. Attention, Dahmane sera la seule personne véritablement capable de vaincre Isengoros et si les PJs hésitent à le libérer de sa cage ils risqueront de le payer très cher...

Cette bataille finale fera appel à tout le courage, les compétences et la coordination de vos joueurs. Le Meneur de Jeu devra accentuer autant que possible le côté épique de l'action en mettant à profit les règles de combat détaillées dans HNE.

Epilogue de l'Epopée

Cette aventure supportera plusieurs dénouements dont :

La Réussite Totale

La réussite totale consistera à neutraliser la Créature et Isengoros par quelques moyens que ce soit.

La destruction du gardien onirique entraînera l'effondrement de la Pyramide Astrale qui s'écroulera en quelques minutes pour redevenir une simple dune de sable. La connexion entre la Terre et le plan Origani sera ainsi rompue et les projets de l'Empereur Tanfuna et des Disciples du Cercle des Ténèbres auront été contrecarrés.

Il ne restera plus aux aventuriers qu'à ramener les femelles Origani saines et sauves à Patras. A eux d'organiser au mieux un convoi de retour qui pourra faire l'objet d'une nouvelle aventure.

La réussite totale aura le mérite de garantir la pérennité du peuple Origani à travers son échantillon terrien...

La Réussite Partielle

La réussite partielle consistera à vaincre la Créature tout en laissant Isengoros en vie ou vice et versa. On sera alors en présence de deux hypothèses : si la Créature survit, le Sanctuaire et Hanyoonah continueront leur route à travers les âges. Les aventuriers auront alors beaucoup de difficultés à quitter cette dimension ésotérique qui risquera de leur être fatale...

En revanche, si Isengoros s'en sort indemne alors que la Créature est détruite, la suite relèvera davantage des actes de Dahmane. Toutefois, Isengoros n'oubliera jamais les PJs et il organisera personnellement les traquera sans relâche jusqu'à la fin de ses jours avec la volonté affirmée de les exterminer.

L'Echec

L'échec sera évidemment la moins souhaitable des issues. Cela signifiera que tous les aventuriers auront finalement succombé aux épreuves qu'ils ont affronté. Dans ce cas, Isengoros et les Disciples du Cercles terrasseront tôt ou tard la Créature. Ils asserviront le reste de la civilisation Origani, faisant disparaître presque toutes les traces de cette culture. Le Multivers perdra ainsi une de ses brillantes races.

Très vite, le sable et le vent reprendront leurs droits, effaçant toutes traces de la légendaire Hanyoonah...



Hawkmoon

Feuille de Personnage

Alliance

Nom du Joueur

Positif ☐ Négatif ☐

Emblème/Portrait

Caractéristiques

FOR ___ Modif. aux Dégâts

CON ___ ________

TAI ___ DEP ________

INT ___ x 5 = Idée ___ %

POU ___ x 5 = Chance ___ %

DEX ___ x 5 = Dextérité ___ %

APP ___ x 5 = Charisme ___ %

Nom ________

Lieu de naissance ________ Sexe ___ Age ___

Allure, Attitude, Mutations, Tares et Malformations apparentes

____

____

____

Profession ________

Compétences

☐ Amorcer Piège (05%) ___
☐ Art (05%) ___
☐ ________ ___
☐ ________ ___
☐ Artisanat (05%) ___
☐ ________ ___
☐ ________ ___
☐ Baratin (15%) ___
☐ Chercher (15%) ___
☐ Crocheter (05%) ___
☐ Déguisement (15%) ___
☐ Déplt. Silencieux (20%) ___
☐ Dissimuler Objet (25%) ___
☐ Ecouter (25%) ___
☐ Eloquence (05%) ___
☐ Equitation (35%) ___
☐ ________ ___
☐ ________ ___

☐ Esquive (DEX x 2%) ___
☐ Europe (15%) ___
☐ Evaluer (15%) ___
☐ Grimper (40%) ___
☐ Hypnose (0%) ___
☐ Lancer (25%) ___
☐ Langue Etrang. (0%) ___
☐ ________ ___
☐ ________ ___
☐ ________ ___
☐ ________ ___
☐ Langue Matern.(INT x 5%) ___
☐ Maîtrise Technolog. (05%) ___
☐ Marchander (15%) ___
☐ Médecine Rudiment. (30%) ___
☐ Million de Sphères (0%) ___
☐ Monde Ancien (0%) ___
☐ Monde Naturel (25%) ___

☐ Natation (25%) ___
☐ Navigation (15%) ___
☐ Orientation (10%) ___
☐ Piloter (05%) ___
☐ ________ ___
☐ ________ ___
☐ Pister (10%) ___
☐ Potions (0%) ___
☐ Réparer/Concev. (DEX x 4%) ___
☐ Sagacité (15%) ___
☐ Sauter (25%) ___
☐ Scribe (0%) ___
☐ Se Cacher (20%) ___
☐ Sentir/Goûter (15%) ___
☐ Terra Incognita (0%) ___
☐ ________ ___
☐ ________ ___
☐ ________ ___

Points de Vie

Inconscience

Mort	**-2**	**-1**	**0**	**+1**	
+2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37
38	39	40	41	42	

Points de Magie

Inconscience				**0**	1
2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31

Expertise Scientifique

INT Libre ___

Mutations, Tares, Malformations

Armes de Contact

Arme	%	Dégâts	Pts Structure	Longueur	Main
☐ Bagarre (50%)	___	1D3+MD	-	Courte	1 M
☐ Lutte (25%)	___	Spécial	-	Courte	2 M
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					

Armure, Bouclier

Armure	Heaume Absorp./% Affect	Sans Heaume Absorp./% Affect	Enc.	Rounds pour revêtir
________	___/___	___/___	___	___

☐ Bouclier ________ % Dégâts ______ + Repousser

D☐ P☐ E☐ G☐ Pourcentage Initial ____ % PDS ____

Armes de Jet et de Tir

Arme	%	Dégâts	Portée	Att./Round	PdS	PA	Autonomie
☐							
☐							
☐							

HAWKMOON

Histoire Personnelle

Nom, Titres, Surnom ____________________

Lieu de Résidence ____________________

Famille et Amis ____________________

Ennemis ____________________

Matériel de Voyage

Equipement ____________________

Monture ____________ Espèce/Type ____________

FOR ____ CON ____ TAI ____ INT ____ POU ____ DEX ____ DEP ____

Armure ____________ Modificateur Dégâts ____________ PV ____

Compétences ____________________

Documents Scientifiques

Notes, Magie Mémorisée

Richesses

Monnaies Transportées ____________________

Revenus ____________________

Propriétés ____________________

Terres ____________________

Trésor ____________________

Dettes ____________________

Objet Technologique

Nom ____________________

Secrets Technologiques et Savoirs Scientifiques employés ____________________

Effets ____________________

Source d'Energie ____________________

Autonomie ____________________

Défauts ____________________

Description ____________________

COMP de Réalisation ____________________

Objet Technologique

Nom ____________________

Secrets Technologiques et Savoirs Scientifiques employés ____________________

Effets ____________________

Source d'Energie ____________________

Autonomie ____________________

Défauts ____________________

Description ____________________

COMP de Réalisation ____________________

Objet Technologique

Nom ____________________

Secrets Technologiques et Savoirs Scientifiques employés ____________________

Effets ____________________

Source d'Energie ____________________

Autonomie ____________________

Défauts ____________________

Description ____________________

COMP de Réalisation ____________________



Découvrez dans ce premier tome des Royaumes de l'Est, de nouveaux terrains d'aventures.

Tempêtes, tornades et ouragans déferlèrent sur la Terre et sur ses agneaux. En ces temps de Chaos, les Anciens avaient activé les mécanismes de l'holocauste et la nature rendit coup pour coup avec sa somptueuse panoplie d'armes...

La Bulgaria

Petit territoire coincé entre la puissante Romania au nord et la Grekie au Sud, cette terre abrite le deuxième plus grand monastère des Toges Noires, mais également les mutans les plus sauvages du Tragique Millénaire, les fameux Géants des Montagnes.

La Crimiée

Dirigée par un prince souverain devenu immortel grâce à une extraordinaire machine capable d'absorber l'énergie vitale de la Terre pour la transformer en une liqueur des possibilités. Secondé par de terribles fourmis légionnaires, il arrive malheureusement à une phase critique de son évolution.

La Grekie

Ce riche territoire composé de cités-états est controlé en partie par les troupes de l'empire du Milieu et par des princes marchands n'ayant d'autres activités que de se faire la guerre. Un environnement de rêve pour les espions granbretons.

Les Karpathes

Grâce à son fameux marché aux chevaux de Zorvanemi, les Karpathes sont réputés dans l'Europe entière. On y trouve là les plus belles créatures de monte tels les Chevaux Ailés. Par contre, si le commerce est fleurissant en été, les hordes de mutants sont à l'affût dès les premiers flocons.

La Magyarie

Petite principauté écrasée par ses puissants voisins, elle offre cependant d'énormes attraits, en particulier les catapultes Titans de la cité de Lihirs et les sources curatives chaudes qui pullulent en de nombreux lieux.

Le tout est complété par un scénario intitulé **l'Odyssée d'Hanyoonah** qui se déroule dans les sables de la Grekie.





ISBN : 2-912979-17-X

Prix : 135 Francs/20,58 Euros